

GAME BOY
GAME BOY POCKET
GAME BOY COLOR
Nº 3 ESPECIAL 64
GAME BOY
¡CÓMO CREAR TUS PROPIOS JUEGOS!
¡ARACNOFILIA! CONOCE LOS ESTUDIOS TARÁNTULA
TENEMOS UNA MISIÓN PARA TI
EMPRENDE LA AVENTURA MÁS IMPOSIBLE CON TU GAME BOY
475 Ptas
2,85 ¤
MC
18 JUEGOS ANALIZADOS!
Super Mario Bros DX • R-Type DX • Looney Tunes • Spy vs Spy • Pocket Bomberman • International Superstar Soccer '99 • All Star Tennis '99... ¡y muchos más!
GUÍAS FABULOSAS DE WARIOLAND 2 Y RUGRATS



MISSION: IMPOSSIBLE™
TEXTOS DE PANTALLA
IMF
EN CASTELLANO
A PARTIR DEL 19 DE NOVIEMBRE
UNITED STATES OF AMERICA
MISSION: IMPOSSIBLE
EXCLUSIVE
IMF
GAME BOY COLOR
ONLY FOR GAME BOY COLOR
LICENSED BY Nintendo
INFOGRAMES
PREPÁRATE PARA LA MISIÓN DE TU VIDA
Tu misión, si la aceptas, será guiar a tu equipo en 5 espectaculares misiones, incluyendo más de 20 niveles de juego. Como siempre, si tú o algún miembro de tu equipo es capturado o eliminado, el Ministro negará todo conocimiento de vuestras acciones. ¡Buena Suerte, Jim!
INCLUYE EL ORGANIZADOR DEL AGENTE
Un sistema revolucionario que permite contactar e intercambiar informaciones secretas con los demás miembros de tu equipo. Además, podrás utilizarlo como calculadora y sistema de control remoto de otros aparatos electrónicos.
Paramount
GAME BOY COLOR
INFOGRAMES ESPAÑA
MISSION: IMPOSSIBLE TM & (c) 1999 PARAMOUNT PICTURES. All rights reserved. INFOGRAMES ENTERTAINMENT. authorized user. Mission Impossible game design and software code (c) 1999 INFOGRAMES ENTERTAINMENT. Nintendo(r) and Game Boy(tm) are trademarks of Nintendo Co. Ltd.



Especial No. 3 30 Noviembre 1999

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
Ronda Universidad, 7, 2° 3ª
08007 Barcelona
Tel. 93 342 42 20

Director edición española:
Sergio Arteaga
Director Técnico: Federico Pérez

Jefe de Redacción: Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:
Pretext

Colaboradores:
Raquel García, Miquel López, Pepi Martí, Joan Josep Mussarra.

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
P° San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Doménec Romera
P° San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Jefa de publicidad:
Montse Casero
Publicidad
Pilar González
Gobelas 15, planta baja, 28023 Madrid
Tel.: 91 372 87 80 • Fax: 91 372 95 78

Suscripciones
Manuel Nuñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones, S.A. P° San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-16444-99
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígona Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
IMPORTADOR EXCLUSIVO MÉXICO: CADE, S.A.
C/ Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. México D.F.
Tel. 545 65 14 Fax: 545 65 06
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F. UNIÓN DE VOCEADORES

Edita: MC Ediciones, S.A.
Administración
P° San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

ESPECIAL 64 GAME BOY

¿Qué hay de nuevo, viejo?

Hemos vuelto! Parece mentira que hayan pasado tres meses desde la última vez que nos vimos. ¡Ya no podíamos esperar más! ¿Y qué ha pasado durante todo este tiempo? Pues muchas cosas buenas y algunas malas. Las malas no te las contamos, que para eso están los telediarios y la portera. ¿Las buenas? Pues que no se ha acabado el mundo (todavía) y que va a salir una nueva Game Boy, más poderosa que nunca. Pero para eso falta cosa de un año, así que aún no tienes por qué jubilar a tu actual Game Boy. ¡La pobre no para nunca! ¿No ves que sus circuitos le piden un poco de descanso? ¡Desalmado! Otros que no paran son los desarrolladores; con ellos hemos estado para contártelo todo, todo y todo (y todo) sobre Game Boy.

¿Qué hay de nuevo, viejo? Pues un montón de excitantes juegos que te presentamos en nuestra secciones de previews y reviews. Y si no te atraen (¡has perdido el juicio!) siempre podrás crear tus propios juegos con el reportaje donde te enseñamos a convertirte en un titán de la programación.

Tres cosas hay en la vida: salud, Game Boy y Rock and Roll, y nosotros hemos conocido a unas chicas muy marchosas que combinan estas tres cosas con mucho arte. Aún no son estrellas por estos parajes hispánicos, pero una vez hayas leído el reportaje, empezarán a aparecer en tus sueños, esos que no le contarías a tu madre.

¿Quieres saber qué hacen un montón de arañas gigantes pululando en una compañía desarrolladora de videojuegos? ¿Se las zampan para desayunar, mojadas en el café con leche? Lee nuestro el reportaje sobre Tarantula Studios y sabrás la espeluznante verdad.

Y, ¡cómo no!, hemos incluido guías para ayudarte a domar tus juegos favoritos. Este mes, además, por partida doble, como los Donuts. *Warioland 2* y *Rugrats* ya pueden hacer su testamento, pues vas a acabártelos ¡pero ya!

Y ahora, relájate y toma aire: estás a punto de sumergirte en el océano de las experiencias Game Boy. ¡Inmersión, inmersión!

PERO, ¿QUÉ HACÉIS?

Muy sencillo. Jugamos durante horas cada cartucho y luego emitimos un veredicto.



Rematadamente malo. Si lo ves por ahí, huye.



No muy bueno. De hecho, es malo. Snif.



No está mal, pero mejor no empeñes la muela de oro.



Divertidísimo, pero no llega a clásico eterno.

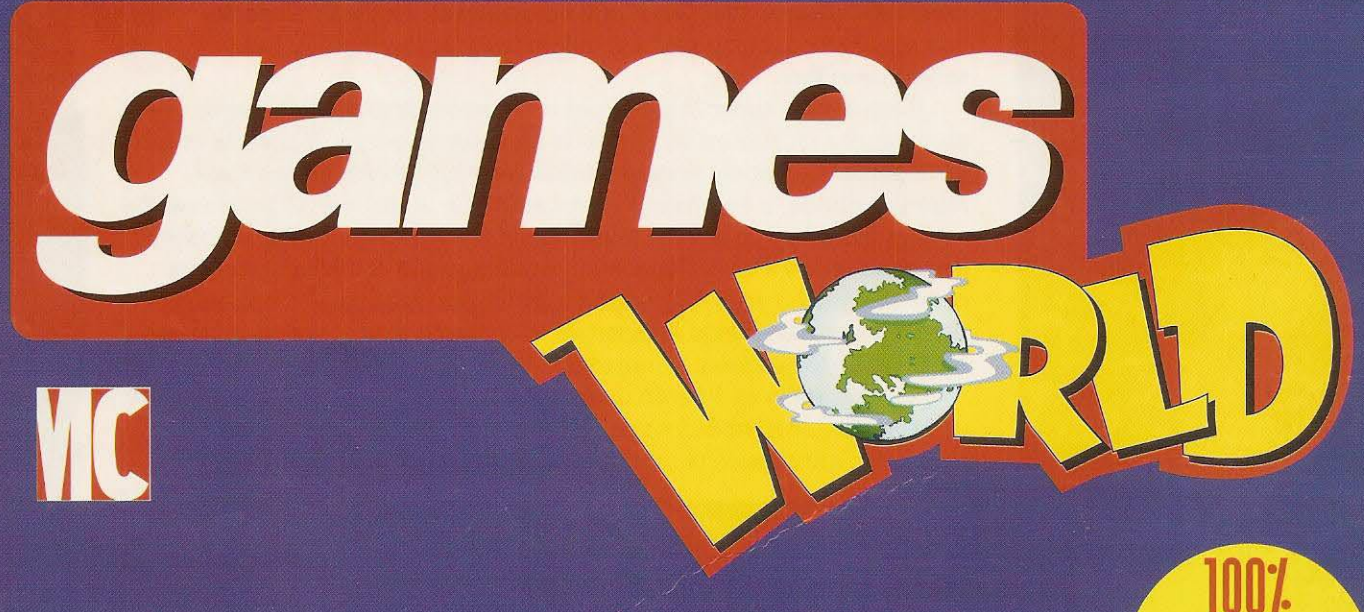


Llévatelo a una isla desierta.



"Tanto juego, tanto juego... ¡A ver si lees más!"

Haz caso a tu madre



Tu nueva revista sobre el mundo Nintendo



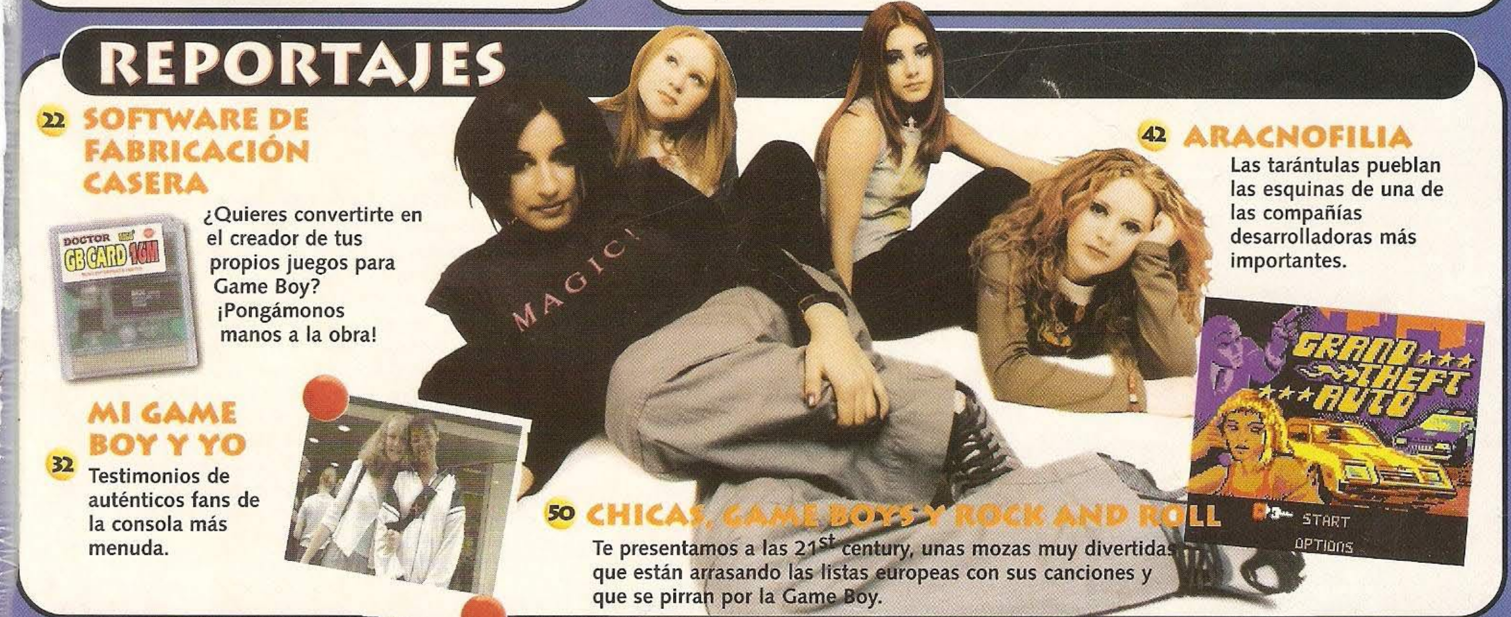
A PARTIR DEL 15 DE OCTUBRE EN TU QUIOSCO.

SUMARIO

SECCIONES

REVIEWS

REPORTAJES



TITULARES

Si decides retirarte lejos del mundanal ruido a meditar sobre la sustancia del alma, arréglatelas para que te envíen puntualmente a tu refugio en las montañas tu ejemplar de Game Boy con toda la actualidad sobre nuestra consola predilecta. Una cosa es ser ermitaño. Otra, ser tonto...

Game Boy Advance: llamando a las puertas del futuro

Nintendo nos dejó boquiabiertos el pasado 2 de septiembre cuando anunció sus planes de lanzar en el 2000 una nueva Game Boy, llamada provisionalmente Advance. Desde ese día –que ahora figura en nuestro calendario de efemérides-, la necesidad de alimentar nuestras inquietas mentes, ávidas de conocimiento, ha ido en aumento. Fiel a su política de misterio e intriga, Nintendo está desvelando con cuentagotas los detalles sobre su nuevo prodigio portátil, que saldrá a la venta en agosto del 2000 en Japón (el resto de mortales deberemos esperar algo más, pero ¿cuánto?). He aquí lo que sabemos sobre el proyecto Advance.

Para empezar, todo apunta a que la Game Boy Advance contará con un procesador ARM de 32 bits creado por IBM, NEC y Matsushita, las mismas empresas involucradas en el desarrollo de la Dolphin. ¿Te parece una coincidencia? ¡No! Esto significa que la nueva Game Boy será ¡el doble de potente que la GB Color! ¡Y que podrá representar gráficos en 3D!

Además, el chip en el que están trabajando estos técnicos te permitirá conectar tu consola a una célula telefónica que convertirá a Game Boy en una puerta abierta a Internet, desde donde podrás bajarte software para tus juegos, sumarte a partidas en red, hablar con otros fans de Game Boy y enviar e-mails al trabajo de tu papá ("No me esperéis para cenar. Me voy a bailar con mi Game Boy."). Vaya, parece que la pequeña consola se va a convertir en un verdadero centro de procesamiento de datos.

Y, por si fuera poco, con la conexión de una cámara digital (diferente a la Game Boy Camera) verás el rostro de la persona contra la que estés jugando.

Si la Game Boy Advance es así, además de para jugar, nos servirá para provocar paros cardíacos a nuestra profesora de flauta.

¿Te lo imaginas? Ver la cara de dolor de tu contrincante cada vez que consigas ganar más puntos que él. ¿A que no puedes esperar más?

El hecho de añadir este complejo sistema de comunicación a una consola portátil inaugurará, sin duda, una nueva era en el mundo del entretenimiento y los videojuegos. Con Game Boy Advance tendrás en tus manos todo lo necesario para pasar los mejores momentos en soledad y en grupo.

Pero dejando a un lado aspectos técnicos, comprobarás, en la ficha que adjuntamos, la cantidad de colores con los que contará la Game Boy Advance. Esto sí que es color y lo demás son monocromadas. De la misma forma, te habrás dado cuenta de que las dimensiones de la Game Boy Advance no variarán en absoluto respecto a las de tu Game Boy actual. Aun así, el aspecto de tu nueva consola de bolsillo cambiará radicalmente. ¿Por qué? Porque la Advance será más ancha que larga, como la nueva Neo Geo Pocket. Gracias a esta nueva disposición, los controles serán mucho más cómodos. Y lo mejor de todo es que no tendrás que cambiar los bolsillos de tus pantalones...

Aún faltan por muchas cosas determinar, pero ya podemos soñar un poco más con la Game Boy del 2000.

El hardware de la Game Boy Advance:

Procesador: Memoria de 32 bits RISC diseñada por ARM.
Tamaño de la pantalla: 40.8 x 61.2 mm.
Resolución: 240 x 160 píxels. (160 x 144 en la GB Color)
Número de colores que soporta: 65.000
Dimensiones: 80mm de alto, 135mm de anchura y 25mm de grosor.
Peso: 140 gramos aprox.
Energía necesaria: 2 baterías alcalinas AA.
Duración de la batería: 20 horas de juego.
Compatibilidad: Game Boy, Game Boy Color.
Conexiones: Módem para jugar en red y conexión con la Dolphin
Precio aproximado: Sin determinar.



La Game Boy Advance abandona su antigua forma para adoptar un nuevo formato alargado al más puro estilo Neo Geo Pocket.

¿Pikachu Vs Mickey?

El último y ambicioso proyecto de Nintendo podría situar al gigante japonés como la competencia más temible para la casa Disney en el mercado de los parques temáticos.

Quizá no tendrá la envergadura de Disneylandia, pero el parque temático Pokémon que se ha propuesto para Kyoto parece que va a ser el destino ineludible de las vacaciones de cualquier fan de la gran N. Todo un aparador con atracciones inspiradas en juegos como *Pokémon Snap*, con nuevos videojuegos y actores disfrazados de los personajes más populares de Nintendo.

Sega es la otra compañía de juegos involucrada en un proyecto de semejante magnitud, y seguro que a los de Nintendo no les importaría unir ambos proyectos, asumiendo que podrían llegar a cerrar un trato con las autoridades japonesas locales. ¡Crucemos los dedos!

Tú te lo guisas, tú te lo comes

Ascii prepara la revolución de los RPG

La compañía de desarrollo Ascii está preparando un juego que puede revolucionar nuestra manera de vivir los juegos. Seguramente habrás jugado a algún título de rol, donde parte de la acción consiste en crear y mejorar los personajes. Pues bien, el proyecto de Ascii pretende que no sólo crees a los personajes sino que también hagas lo propio con los enemigos, los mundos, las pantallas... Es decir, que tú mismo te crees el juego a medida. A lo que hay que añadir la posibilidad de intercambiar datos con tus amigos a través del cable de enlace de tu Game Boy. Sin duda, una novedad sorprendente de la que te seguiremos informando.

Sega se une al Dream Team

Bueno, bueno... menuda sorpresa: Sega, otrora enemiga a muerte de Nintendo, está desarrollando software para Game Boy. Una vez que la portátil de Nintendo ha superado el reto de la Game Gear de Sega, que se vino abajo en 1995 después de un fugaz momento álgido a principios de los noventa, la compañía de Sonic puede empezar a producir software para otros sistemas portátiles. Si no nos falla la memoria, se trata de la primera vez que un fabricante de consolas de los grandes hace juegos para una máquina de la competencia.

Naturalmente, todos sacan tajada de una alianza de estas características. Sega necesita más dinero para poder darle el empujón definitivo a su Dreamcast. No es muy probable que en un futuro inmediato veamos a Sonic, la mascota de Sega, en una máquina Nintendo, pero el primer título que se ha confirmado es *Sakura Taisen*, un RPG para Saturn muy popular en Japón. Este juego goza de gran aceptación entre los entendidos del tema, y la buena noticia es que la adaptación para Game Boy estará lista en marzo del 2000 y que poco después llegará su versión PAL.

Todo esto suponiendo, claro está, que Sega reciba la licencia de desarrollo de Nintendo: en Sega están especialmente interesados en encadenar la versión inglesa de *Sakura Taisen* con una versión para Dreamcast (¡que despabilados!), pero creemos que el trato se cerrará sin problemas. Ya veréis qué adaptaciones de arcade y RPG nos esperan. De lo mejorcito.



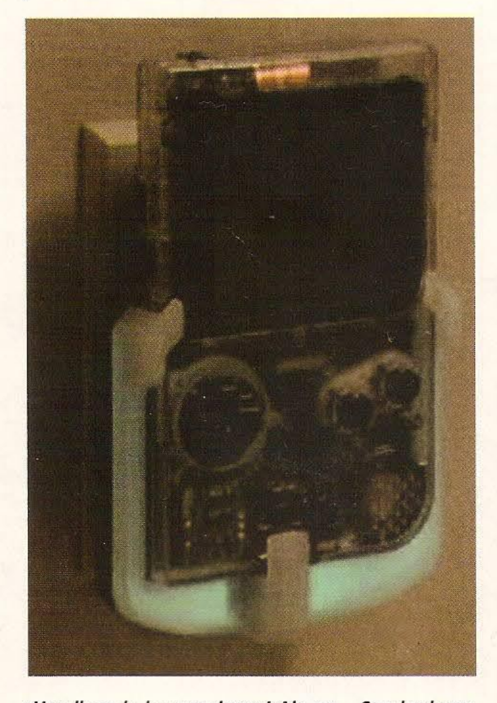


Sakura Taisen *tiene decenas de miles de incondicionales en Japón.*

Y dura... y dura...

No todas las novedades para tu Game Boy tienen forma de cartucho. Las compañías también trabajan en accesorios con los que tu amiga de bolsillo vive apasionados idilios.

El último galán en llamar a la puerta del camerino de la diva portátil es la Game Buddy, una batería recargable para la Game Boy Pocket con autonomía para 22 horas de combates, saltos, disparos o puñetazos. Además, tiene una vida estimada de más de 2.000 horas antes de que necesites cambiarla por otra, casi 100 veces más que las pilas desechables actuales. Para recargarla sólo necesitas un enchufe. Así, mientras duermes puedes ir preparando tu consola para el combate del día siguiente. Esperamos que el desembarco en España de este accesorio vaya acompañado de la versión correspondiente para la Game Boy Color.



¡Han llegado los marcianos! Ah, no... Son las luces que emite la Game Buddy cuando se está cargando.

PREVIEWS

Un ejército de juegos desfila con destino a tu Game Boy Color. Aquí están los que se llevarán las condecoraciones.

MISSION: IMPOSSIBLE



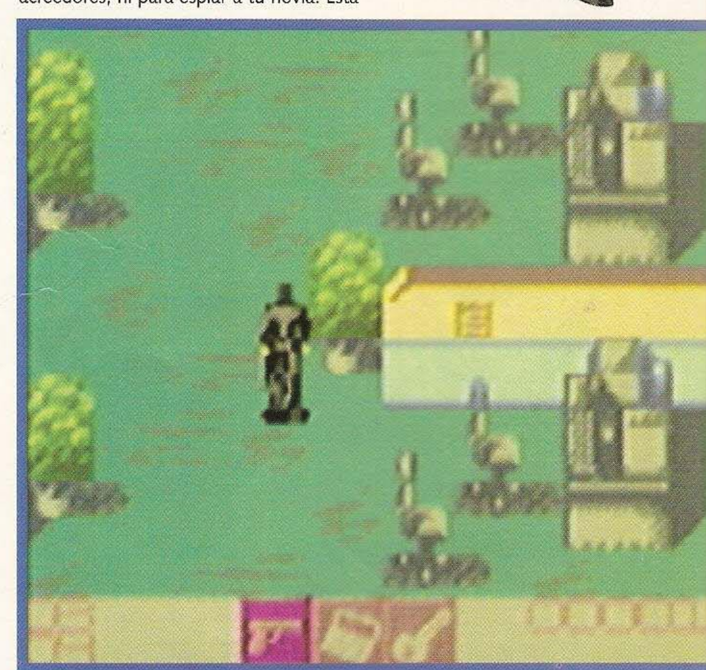
Ultimo informe: un contrabandista de armas llamado Basil Prokosh se está preparando para vender 12 misiles de medio alcance a un país enemigo. Coordenadas: Prokosh ha montado su base de operaciones en un submarino abandonado ubicado en Lundkwist. Misión: si decides aceptarla, consigue que Prokosh nos venda unos cuantos de esos misiles (a buen precio, ya sabes).
Pero espera un momento, que en esta nueva adaptación de la mítica serie aún hay otras once misiones para ti, repartidas a lo largo de 20 niveles de acción y aventura. En esta ocasión tendrás que poner a prueba tu destreza y tu capacidad de exploración más que tu puntería, pues en *Mission: Impossible* se premia la estrategia y no la violencia; ya sabes eso de que "más vale maña que fuerza". Cada misión en particular te exigirá cualidades específicas: habilidad, discreción, observación… que deberás demostrar si quieres superar el nivel. Para alcanzar tus objetivos cuentas con una ambientación genial, dentro de lo que cabe en una Game Boy, y un personaje al que no le falta carisma.
Aunque te hayas ante un conjunto peligroso de misiones, tienes muchas cosas a tu favor; por ejemplo, encontrarás gráficos satisfactoriamente detallistas y personajes de movimientos precisos, que se adaptan a los escenarios con bastante naturalidad. El sonido también te ayudará bastante: los efectos y la música te proporcionarán información importante. Podrás robarle a tus oponentes no sólo sus armas sino también sus identidades (mediante los disfraces), y deberás prestar atención a las pantallas de diálogo, pues te informarán sobre las acciones que te llevarán a cumplir los objetivos. Todo esto con un inconveniente principal: todo lo que hagas sólo será un éxito si no te descubren los guardias. Por otra parte, podrás vivir las escenas más impactantes de la película: la inspección en la embajada, el enfrentamiento en el tren de alta velocidad, la intromisión en las oficinas de la CIA…



Tienes que encontrar el misil y desactivarlo sin que te descubran.

ARMADO HASTA LOS DIENTES

Para afrontar el juego cuentas con un arsenal de ensueño y con todo el equipo habitual de cualquier espía digno de serlo: una pistola de 7.65 mm con silenciador, rápida y letal, un conjunto de explosivos ideales para hacerse oír en discusiones acaloradas, y una cachiporra y un cuchillo perfectos para no incomodar a los demás vecinos mientras te cargas a uno de ellos. Además, tendrás a tu disposición una catapulta, realmente útil cuando tienes que meter tus narices donde no te han llamado, y granadas de gas, de gran ayuda cuando un comprensible arrebato de ira te haga volar el laboratorio por los aires. Cuentas, también, con un generador de humo, imprescindible para hacer evacuar una sala llena de gente simulando un incendio (¡ojalá pudieses usarlo en los exámenes sorpresa!), una minicámara de vídeo con la que grabarás códigos secretos, bases militares, asaltantes de neveras…, gafas de visión infrarroja, que evitarán que pises los láseres del sistema de seguridad y un estetoscopio (pero no te diremos para qué). Incluso podrás usar disfraces, pero procura no hacerlo para escapar de tus acreedores, ni para espiar a tu novia. Esta



Nuestro agente acostumbra a trabajar hasta tarde, pero nunca está en su despacho.

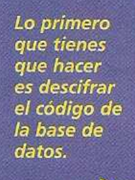
UN DIA CUALQUIERA EN LA VIDA DE UN ESPÍA

La vida de un espía es bastante agitada; esto es lo que toca para hoy: Después de llegar al sitio indicado y recibir las instrucciones pertinentes, debes penetrar en la Base del Ejército para apoderarte del libro de códigos. Con este libro descifrarás la base de datos que te informa sobre la ubicación del Misil Nuclear que está a punto de ser lanzado. Como ya es la hora de comer, llenas la barriga y haces la siesta para volver a la acción cargado de energía. Lo primero es ir al Laboratorio Secreto de Investigación, desactivar el programa de control de misiles, y acabar volando el Laboratorio entero. Después, fúmate un cigarrillo tranquilamente. Dirígete ahora al Cuartel General, trepa por la pared para entrar sin pagar, y estrena el lindo equipo de audición que te regaló el jefe en Navidad para encontrar la ojiva nuclear. Localízala y destrúyela con el destornillador. ¿Fácil, no? Más tarde tienes que rescatar al inspector de armas, que ha sido secuestrado; éste es un buen tipo, y en agradecimiento te invitará a una copa. Ten cuidado, porque tiene fama de alcohólico y gorrón, y hasta los mejores agentes terminan pagándole la cuenta. Y por último, descansa al menos 8 horas. Mañana puede ser un días más duro.



En la base militar lo mejor es evitar los tiroteos; siempre saldrás perdiendo.





Lo primero que tienes que hacer es descifrar el código de la base de datos.





Esta famosa escena también aparecerá en el juego para Game Boy.



En la calle nunca sabes con quién te topas; mantén la pistola empuñada dentro de tu gabardina.

misión es algo serio.
En definitiva, un arsenal de lo más completo que seguro haría enmudecer de celos al mismísimo James Bond.

UN AUTÉNTICO JUEGO DE ESPÍAS
En la versión que hemos jugado (bastante poco avanzada todavía), el juego responde bien, y puede ser divertido; los gráficos no son precisamente una fiesta del color, pero crean la sensación de encontrarte realmente en un pueblo europeo en el que no hay turistas, o en un despacho de oficinas moderno a las doce de la noche. La condición de espía favorece la jugabilidad, puesto que en ocasiones los enemigos pasan por tu lado sin verte, lo que parece efecto de tu discreción, aunque sea en realidad un defecto de la IA del cartucho de prueba que hemos jugado. Ocurre algo parecido cuando estás en la base militar y activas la alarma: los guardias se mueven en cualquier dirección como si estuvieran nerviosos, porque no saben dónde estás; pero cuando te descubren disparan a matar, y la mayoría de las veces te alcanzan, así que lo mejor es que no te relajes demasiado.
La lentitud, no obstante, no favorecerá la durabilidad de *Mission Impossible*: la primacía del sigilo sobre la acción tiene su lado débil. Y es que si al principio disfrutas moviéndote con cuidado y buscando la forma de escapar de los guardias, cuando encuentras la fórmula adecuada para hacerlo (y no tardarás excesivamente en pulir tus movimientos), cumples tus misiones igual que si retrocedieras en el tiempo y las repitieras una y otra vez. Sin embargo, es un gusto moverse como un gato, pacientemente, sin hacer uso del gas, y supone, además, la posibilidad de obtener *bonus*. Esto es importante, pues por cada 100 puntos de sigilo (aquí el sigilo se mide y se pesa como el pescado) podrás alcanzar una vida adicional. También la rapidez tiene su premio, no creas, y cuanto antes alcances tus objetivos mayor será la cantidad de *bonus* que recibirás. Por el contrario, la violencia mediante el uso del cuchillo o la pistola, aunque sea silenciosa y no moleste a los vecinos, será castigada restándote un punto. Bien, como era de esperar, este mensaje se autodestruirá en 10 segundos.

LA AGENDA DEL ESPÍA

Tu cartucho de Mission: Impossible incluye un atractivo especial: la agenda del agente. Aunque la versión que hemos podido probar aún no estaba completamente desarrollada, podemos contarte algunas cosas. La agenda te ofrece varias opciones que no tienen nada que ver con las misiones del juego; puedes, por ejemplo, almacenar información sobre tus amigos: direcciones, números telefónicos, etc. para luego recuperarla. Incluso, aunque no te lo creas, podrás enviar esta información a la agenda de uno de tus amigos mediante transmisión y recepción infrarroja. Pero si quieres mantener tu agenda en secreto (como un buen espía) puedes asegurarla con una contraseña. Pero aún hay más, otra de las funciones de esta agenda (la más sorprendente) es la de operar como un mando a distancia, permitiéndote controlar tu televisor o tu vídeo a través de tu Game Boy. ¿Será cierta tanta belleza? Realmente, parece una misión imposible.



El diseño de las habitaciones parece obra de otro zombi; hasta da miedo entrar en ellas.



En el mercado puedes comprar antídotos, Poké Balls y curas para todos tus males, y también puedes vender lo que no necesites.

Podrás saber el número de ítems con los que cuentas y aprovechar lo que necesites siempre que quieras.

El mapa te sirve, entre otras cosas, para ver en qué sitios hay Pokémon de esta o aquella especie.



POKÉMON

De: Nintendo **Género:** RPG Acción **Color:** No **Disponible:** Finales de octubre

Prepárate para entrar en un maravilloso mundo de fantasía en el que te sentirás como en casa.



Aunque parezca extraño, Pokémon es un juego que se parece mucho más que los otros a nuestra vida diaria. No sólo porque encuentras mercados, museos, hospitales, casas, escuelas, gente con quién hablar… sino porque al jugar haces cosas que también te gusta hacer en tu mundo habitual. En el mundo Pokémon capturas y coleccionas pequeñas criaturas encantadoras a las que debes cuidar. Es como alguien que tiene un jardín, o mascotas, o cualquier otro tipo de colección. Coleccionar es un placer para cualquiera y es difícil encontrar a alguien que pueda decir "nunca lo he hecho". La diferencia es que con tu colección de Pokémon armas poco a poco un pequeño ejército potencial de seres diversos, con los cuales puedes alcanzar el podio de los entrenadores del mundo Pokémon.

Todos llevamos un Ash (el héroe de Pokémon) dentro; él captura Pokémon con la intención de convertirse en un gran entrenador, ¡el mejor del mundo! Y de paso, divertirse un buen rato. De la misma forma, cuando empiezas a coleccionar libros o revistas, cuando llenas tu habitación de cartuchos, de programas de software, de imágenes curiosas, de vídeos… te diviertes tanto que no pararías nunca, aunque eso supusiera echar de casa a tu propia familia. *Pokémon* te ofrece todo esto y además en un espacio tan reducido (tu bolsillo) que tus padres te lo agradecerán. Tú buscas y te apoderas de esos seres que aparecen de pronto en cualquier parte, y después puedes acudir a ellos cuando los necesitas, bien para luchar

EL MUNDO POKÉMON

A medida que lo recorres, te encuentras con todo un universo hecho a tu medida.

POKÉDEX:

¿Has pensado de dónde sacar la información necesaria para conocer bien los Pokémon que tienes y los que te faltan por capturar? Es muy fácil, sólo tienes que ir a cualquier Pokédex, un ordenador personal siempre disponible, y consultar lo que necesites. Allí puedes encontrar información sobre las características de cada especie de Pokémon.

CENTRO POKÉMON:

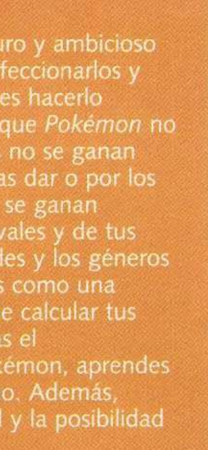
¿Hay otros entrenadores en el mundo Pokémon? ¿Hay algún sitio adonde puedas ir para recuperar tus criaturas enfermas? Claro que sí, ese sitio es el Centro Pokémon. Cada vez que encuentres uno puedes curar a tus Pokémon heridos y puedes también descansar tú, comer algo y encontrarte con otros entrenadores.

CLUB CABLE:

Está situado dentro del Centro Pokémon, y es la puerta de entrada y salida de los Pokémon. Cuando encuentres a algún amiguete interesado en intercambiar Pokémon contigo, os citaréis en este club y allí conectaréis vuestras consolas con el cable Game Link. Es un momento difícil cuando le dices adiós a tu mascota, pero hay que seguir adelante.

GIMNASIO:

Es el lugar donde están los entrenadores más buenos de cada pueblo; hay 8 en total. En el Gimnasio es donde mejor llegas a conocer las cualidades de tus Pokémon y donde te familiarizas más con ellas. Además puedes intentar derrotar al líder del Gimnasio, con lo cual consigues una de las medallas necesarias para competir contra los cuatro mejores entrenadores.



COMBATE VIRTUAL

Es cierto que eres un entrenador duro y ambicioso que recluta sus monstruos para perfeccionarlos y ganar los torneos, y esto sólo puedes hacerlo mediante combates. Pero ya verás que *Pokémon* no es un juego violento. Los combates no se ganan por el número de golpes que puedas dar o por los movimientos especiales que hagas; se ganan mediante el conocimiento de tus rivales y de tus Pokémon, comparando las cualidades y los géneros de unos y otros. Cada encuentro es como una apuesta en la que entras después de calcular tus posibilidades. A medida que amplías el conocimiento que tienes de los Pokémon, aprendes a saber cuándo apostar y cuándo no. Además, nunca mueres; sólo pierdes la salud y la posibilidad de mejorar tu criatura.



Tan pronto te sumerjas en el universo Pokémon, te olvidarás de tus problemas (o sea, de tus padres y de la plasta de tu hermana).

ENEMOTH :N40 PS: MOLTRES :N51 PS: 165/165 ¡Enem. VENOMOTH usó CHUPA VIDAS!

Un enemigo de nivel inferior puede ser igualmente peligroso. No bajes la guardia.

o bien para entrenarlos y hacer de ellos un Pokémon mejor. Éste es otro aspecto fantástico: tus Pokémon evolucionan, o mejor, tú los haces evolucionar como un verdadero entrenador, los mejoras, y administras tu ejército para que sea invencible. Cuanto más evolucionados sean tus pupilos, más ofertas de intercambio de Pokémon te lloverán, y más miedo tendrán de enfrentarse a ti. Por lo tanto, cuanto más juegues (y por supuesto, luches) menos tardarás en completar los 150 Pokémon disponibles hasta el momento entre los dos cartuchos para tu Game Boy, el rojo y el azul.

Por otra parte, con este variadísimo juego tienes la posibilidad de que tu colección de Pokémon sea realmente única: a medida que los entrenas en los combates, cada Pokémon adquiere nuevas cualidades y tú tienes que decidir cuál de las aprendidas anteriormente dejarás de lado, ya que cada Pokémon sólo puede contar con cuatro a la vez. Las características de tus criaturas te sirven además para recorrer el mundo Pokémon, y poder descubrir todos sus secretos y peligros.

Los Pokémon son seres especiales llenos de cualidades diferentes que tienes que conocer, sobre todo cuando tienes que combatir. En el mundo Pokémon todos tienen algo que ver con estas criaturas, así que no te extrañes cuando entres en una pequeña escuelita y veas que los niños estudian los cambios que sufren los Pokémon durante las batallas. Por ejemplo, en el momento de enfrentarse a algún Pokémon, el tuyo puede estar dormido; tendrás que despertarlo a tiempo para que ataque (a no ser que lo haga en sueños, cosa que dudamos). Durante los combates, puede ser que envenenen a tu Pokémon; será necesario que uses un antídoto, porque el envenenamiento no mitiga con el tiempo. Los Pokémon pueden ser también paralizados durante la batalla. La parálisis cesa al final de la pelea, pero también puedes curarle si quieres seguir usando el mismo Pokémon. Lo mismo sucede con las quemaduras, que reducen la fuerza y la velocidad de tus pupilos. Por su parte, el hielo los deja completamente congelados, incluso después del combate, así que tienes que usar la cura correspondiente para volver a la salud y a la lucha. ¡Buf! Pobres Pokémon, en vez de luchadores parecen platos precocinados.



Cuando estás a punto de perder, lo mejor es abandonar la lucha o cambiar de Pokémon.

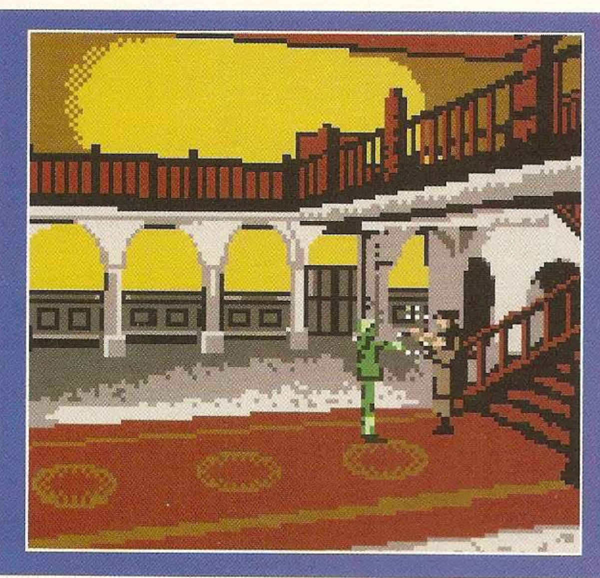
Escoge el tipo de ataque que más afecte a tu contrincante.

AVALANCHA POKÉMON

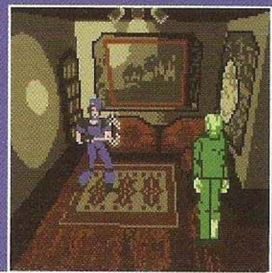
Ha llegado el momento de que te lances a recorrer el mundo Pokémon, pero también es tiempo de que el mundo Pokémon se abalance sobre ti. Mientras estás pensando en capturar tus 150 *sprites*, 150 empresas de soportes tan diversos como los videojuegos, la televisión, el cine, la confección, los alimentos o los cómics se preparan para capturar en España y toda Europa a millones de seguidores. A partir de noviembre estarás en el mundo Pokémon, porque todo tu mundo será invadido por éste fenómeno.

En escasas semanas tendremos *Pokémon Rojo y Azul*, serie de televisión, cómics, la mascota virtual Pokémon Picachu y montones de artículos promocionales. Para el año que viene habrá nuevos juegos, películas, comestibles, juguetes, etc. En pocas palabras, el argumento del juego, en el que hay expertos en Pokémon, estanterías llenas de libros sobre Pokémon, museos de la historia de Pokémon y cazadores de Pokémon por todas partes, se va a repetir en nuestra vida real. Así que prepárate para invadir, y también para la invasión.





El diseño de las habitaciones parece obra de otro zombi; hasta da miedo entrar en ellas.



Escoge bien el arma y acaba con ese zombi paleto.



Por aquí tiene que haber algo interesante.



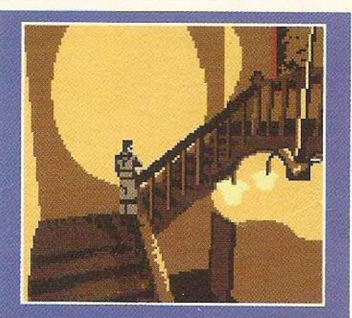
Un paso más y este horroroso traje verde pasará a ser rojo.

RESIDENT EVIL

De: Virgin **Género:** RPG **Color:** Sí **Disponible:** Diciembre

Aunque falta aún un poco para el gran lanzamiento (previsto para diciembre) no hemos podido resistir informarte sobre la conversión más atrevida, espeluznante y completa de un clásico inolvidable que ingresa al creciente club Game Boy Color: Resident Evil.

Ha llegado el momento de que nuestra pequeña consola muestre de qué es capaz, pues lo que tenemos aquí es el proyecto más ambicioso que se ha concebido para la Game Boy. No es la primera vez que la pequeña consola recibe la visita de un título clásico de alguna de sus hermanas mayores, pero en este caso la fidelidad que se han propuesto alcanzar los desarrolladores es algo que nadie había intentado. El deseo del equipo de Virgin/Hotgen, empresa encargada del proyecto, ha sido reproducir al detalle la experiencia del juego *Resident Evil* en su versión para PlayStation. Y para lograrlo han trabajado hombro con hombro con Capcom, retomando cada pantalla, cada camino, cada escenario, para conseguir el resultado más satisfactorio. Un esfuerzo así merece todo nuestro apoyo, puesto que la atmósfera y las situaciones terroríficas de *Resident Evil* son algo que todos quisiéramos tener en nuestro bolsillo. En pocas palabras, éste es un reto (y un deseo para sus jugadores) que la Game Boy Color tenía que asumir.



Vaya, ¿qué será esto rojo y viscoso que quedó untado en la baranda?

El mayor desafío que han encontrado los miembros de Hotgen al hacer la conversión han sido los enemigos de mayor tamaño que, debido a la capacidad más limitada de Game Boy Color, han tenido que ser sustituidos por otros de menor envergadura. De esta manera, en lugar de enfrentarte a hambrientos perros zombi, acabarás con ratas dispuestas a morderte la yugular. Un pequeño cambio que es de agradecer, puesto que permite conservar el realismo en el movimiento de los monstruos, así como de los personajes, que al parecer podrán mantener su forma tridimensional. Personajes de tres dimensiones en tu Game Boy que subirán y bajarán escaleras, atravesarán puertas... ¿No te parece fantástico?

Otra de las dificultades más evidentes era traspasar los espeluznantes efectos sonoros a una consola de tan reducidas dimensiones; los programadores han tenido que sacrificar en algún grado la fidelidad, pero han rescatado al menos diez de las melodías que han ayudado a que el juego produzca un alto índice de insomnio entre sus seguidores.

Pero no todo son reformas: Hotgen ha conservado el mapa y los entornos originales e incluso ha equipado a sus héroes con las mismas armas (no podían faltar el lanzallamas y el lanzagranadas) e ítems que sus antecesores de la Sony. Y no podía faltar lo mejor: también va a ser posible jugar con los dos personajes originales, Chris Redfield y Jill Valentine. Cada uno de ellos te brindará posibilidades distintas: Chris, el clásico tipo duro, cuenta con un afilado cuchillo mientras que Jill dispone de un accesorio que le permite alcanzar los lugares más inaccesibles.



De poco te va a servir tu carnet contra los zombis.

Como ves, no va a faltar ningún detalle: la versión para Game Boy de *Resident Evil* será una experiencia verdaderamente terrorífica; sin duda, un juego ideal para jugar en el baño...por lo que pueda ocurrir. Y recuerda no jugar en clase, no vaya a ser que tus gritos te descubran.

PLAY Game BOY

(EN GLOBAL GAME)








NUESTROS ESTABLECIMIENT

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46

Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88

Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Próxima apertura

Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St.
Tel. 983.21.89.31

Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia - Quart de Pobl
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.

Las Palmas
Alameda de Colón, 1 - Tel. 928.382.

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.

Tenerife - Sta. Cruz
Ramon y Cajal 22

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36

Zaragoza 2
Próxima Apertura

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura

Vizcaya - Basauri
Plaza Arizgoiti - Tel. 944.40.29.22

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25 M
Próxima apertura

GAME BOY COLOR

COMPACT VIDEO GAME SISTE

NBA Pro 99 — 5.495 Ptas.	Hormiga Z — 5.995 Ptas.	Sylvester & Tweety — 4.995 Ptas.	V-Rally — 5.495 Ptas.
Golden Goal — 5.495 Ptas.	F-1 World Grand Prix — 5.995 Ptas.	Battleship — 5.495 Ptas.	10 Pin Bowling — 5.495 Ptas.



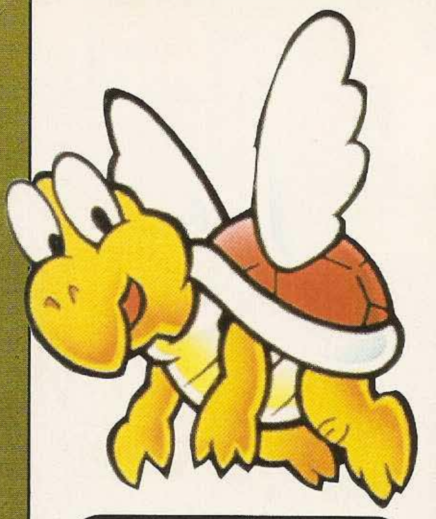
GBSPEC1199

Si quieres más información rellena este cupón y envíalo por correo. Recibirás un dossier sobre nuestro método de afiliación.

GLOBAL GAME ESPAÑA
CALLE SALAMANCA, 27 - 5 - 9 - 46005 VALENCIA

Nombre ____ Edad ____
Apellidos ____
Dirección ____
Código Postal ____ Provincia ____
Población ____
Tel. ____

GLOBAL GAME

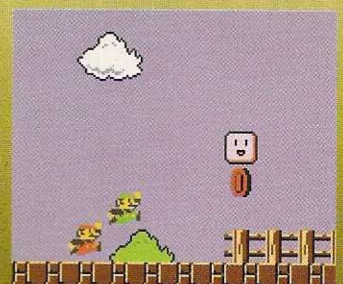


FRATICIDA

Juega con un amigo y enfrenta a hermano contra hermano en el excelente modo de enlace para que Mario y Luigi se vean las caras.

PISANDO LOS TALONES

Luigi va delante, pero la ventaja es mínima. Cuando los hermanos enfrentados lleguen a los bloques que desaparecen y a los reforzadores, puede darse la vuelta a la tortilla.



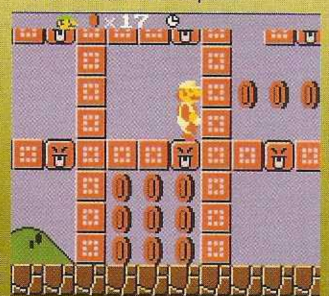
DISPARADO

Mario recoge una flor de fuego y se pone por delante. Luigi, que también ha salido disparado, pierde el equilibrio mientras Mario se adelanta para recoger las monedas.



BLOQUEADO

¡Qué pasa aquí! Luigi golpea un bloque que desaparece y encierra a Mario dentro de una celda estrecha. Es fácil romperla, pero mientras Luigi se quedará con todo el botín. Que tío más pillín.



¿Funciona en blanco y negro?



Por desgracia, sólo funciona en una máquina a color, por lo que si no dispones de una, no sé a que estás esperando para ponerte a ahorrar.

SUPER MARIO

Tras bajar de su cápsula del tiempo, el inefable Mario se sacude el polvo de su mono de fontanero y se proclama, sin que nadie lo impida, Rey de la Game Boy Color.

De: Nintendo **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Algunos videojuegos envejecen, se marchitan y, al final, pasan a formar parte de un pasado ajado y olvidado. No obstante, algunos maduran con dignidad, como un buen vino o algunos actores de Hollywood. En 1985, *Super Mario Bros* fue el juego que catapultó a Nintendo hasta lo más alto, y 14 años después, uno todavía puede echar una partidilla con el original sabiendo a ciencia cierta que la diversión está asegurada.

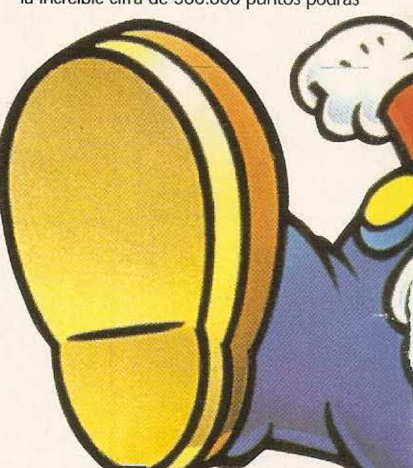
Cuando apareció por primera vez en la NES, *Super Mario Bros* fue toda una revelación. Mientras el resto de juegos de la época experimentaba con chapuceros sistemas medio en 3-D, o bien quedaban estancados en continuos saltos por la misma pantalla, *SMB* introdujo innumerables novedades que sentaron precedente y que aún hoy siguen adoptando los mejores juegos de plataformas modernos.

La inercia del personaje central era un tanto exagerada, así que cada vez que resbalaba cerca de un precipicio, el jugador notaba cómo el corazón le daba un vuelco. Recogía ítems para potenciar sus poderes, y en los lugares más insospechados podía hallar ítems escondidos, hecho que te obligaba a explorar hasta el último píxel de cada nivel. El sistema de control, de gran precisión, se basaba en una combinación del D-pad y otros botones, y gracias a buenas jornadas de práctica, se descubrían métodos diferentes para completar cada objetivo de todas las formas posibles.

Pero lo más sorprendente es que, a partir de esa fecha, muy pocos juegos han conseguido hacerlo tan bien como *SMB*. De hecho, casi todas las excepciones han surgido de las mentes privilegiadas de Nintendo, y la mayoría no han sido más que secuelas del juego que lo empezó todo.

A primera vista, esta versión para Game Boy parece una conversión idéntica del juego para NES. Los gráficos son iguales, un pelín retocados para acoplarse a la menor resolución de la pantalla de la GB, y lo mismo sucede con los controles, los sonidos, los niveles... Parece una copia descarada. Pero si lo estudias con profundidad, después de conseguir una puntuación alta, o si te conectas a la máquina de un amigo, podrás comprobar que, además de incluir un montón de cosas nuevas, todo lo demás se ha mejorado en muchos enteros. Hay más niveles...

Para los no iniciados, se ha incluido la versión japonesa de *Mario 2* (no la versión occidental de *Mario 2*, sino el juego conocido como *Lost Levels* que aparecía en el *Mario All Stars* de la SNES). Si consigues la increíble cifra de 300.000 puntos podrás acceder a siete nuevos mundos repletos de niveles, que se añaden a los ocho originales. También hay un excelente modo para dos jugadores en el que puedes competir contra un coleguita o (si consigues de nuevo una puntuación muy alta), contra un fantasma del ordenador, en una carrera frenética en la que debes





Consigue 300.000 puntos para acceder a los Niveles Perdidos



EL PITONISO

Artes adivinatorias por un tubo...

PRUEBA SUERTE

De todos es sabido que acudir a un adivinador tiene su lado bueno y su lado malo. ¿Será verdad todo lo que digan?



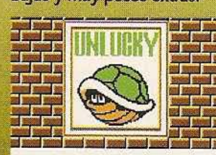
BIEN HECHO

La cara de felicidad de Luigi significa buena suerte. Dependiendo de la carta que voltees, puede que comiences la partida siguiente hasta con diez vidas. ¡Qué bien!



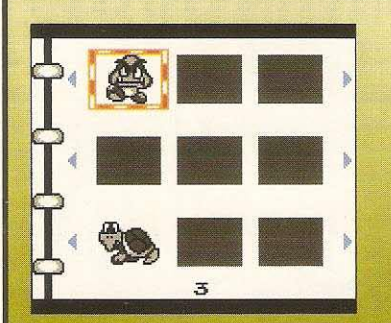
VUELVE A INTENTARLO

Un caparazón de tortuga no es lo más apropiado para cargar en tu mochila de cara al siguiente nivel. La mala suerte conlleva puntuaciones bajas y muy pocos extras.



ALBUM DE FOTOS

Míralo con frecuencia, sobre todo si alcanzas un nivel nuevo o si haces algo que no habías conseguido antes.



Pasa todas las páginas del álbum y busca las fotos sobre las que parpadee un enorme y rojo cartel de ¡NUEVO! Cuando las hayas visto, el cartel desaparecerá.



Si pateas a una tortuga, conseguirás esta foto. Si no sabes de qué va la instantánea, accede a la pantalla de comentarios que aclarará todas tus dudas. También puedes imprimirla. Tú mismo.



En esta foto vemos los fuegos artificiales del final de un nivel. ¿Cómo conseguirlos? Pues debes completarlo con números diferentes al final del reloj...



BROS DELUXE



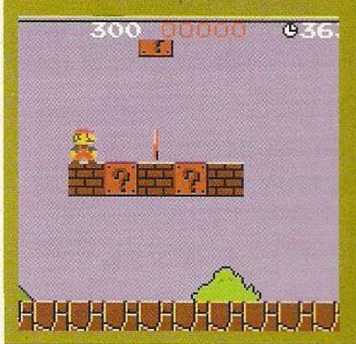
recoger todas las monedas posibles. El modo Desafío también es una novedad, una especie de caza del huevo de Pascua que insufla vida nueva a los viejos niveles. También hay algunos extras al estilo de G&W Gallery, tales como un álbum de fotos, al estilo de la GB Camera, con fotos escondidas que puedes imprimir que tan sólo aparecen cuando superas ciertos requisitos. También hay un calendario perpetuo en el que puedes señalar las fechas importantes, y un extraño juego de cartas que adivinan tu futuro.

El cartucho transparente está repleto hasta los topes de cantidad de ideas inspiradas del bueno de Miyamoto, por lo que se puede afirmar sin discusión que *Super Mario Bros Deluxe* es el título más completo para Game Boy que se ha visto jamás. No cometas el estúpido error de dejar escapar una de las mejores experiencias a los mandos de una consola que probarás en tu vida. Deberías salir corriendo hacia la tienda ahora mismo.

DESAFÍO

Corre para recoger ítems escondidos en todos los circuitos que ya hayas completado y compite contra el crono. Si llegas al final de una pieza, Toady puntuará tu actuación y añadirá puntos a tu total. Sin embargo, debes conseguirlo con una sola vida, ya que si mueres en cualquier momento, la partida se acabará. Dar con todo es muy pero que muy difícil.







Si acabas con los enemigos conseguirás más puntos y podrás acercarte a ese tope de 300.000; es la marca de un auténtico campeón de Mario.

Al principio, debes recorrer un largo camino para salvar a la princesa de las garras del malvado Bowser. A la derecha tienes la representación de los niveles (cuatro por mundo). Si consigues 60.000 puntos accederás a otros siete mundos extras calcados del Mario All Stars de la SNES.

VEREDICTO

Un juego de jugabilidad bestial, aderezado con tantos extras que te costará horrores agotarlos todos. ¡No te lo pierdas!

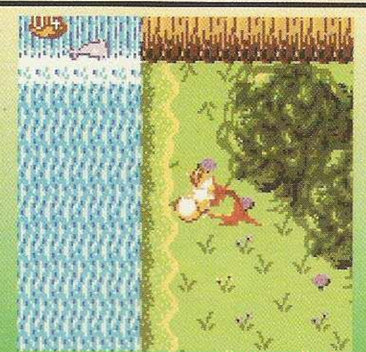


SI DECIDES AVENTURARTE POR EL BOSQUE...

Aquí tienes a unas cuantas criaturas enemigas con las que deberás enfrentarte.



CUERVO MALVADO
Esos pajarracos van directos a por tu pescuezo. Pueden bajar desde los árboles o desde los laterales de la pantalla, y resulta prácticamente imposible esquivarlos. Mejor estarías leyendo la biografía de un percebe.



PLANTA PERSEGUIDORA
Esta especie de planta carnívora es una pesadilla. Si te acercas demasiado irá a por ti (no se anda con tonterías). Menos mal que si pulsas dos veces en el D-pad podrás girarte y salir por piernas.



PLANTA ESCUPIDORA
Pariente cercana de la anterior; estas verduras son fijas, así que no pueden salir corriendo detrás de ti, pero escupen una especie de piedras gigantescas (con una puntería atroz) sin parar.



HORMIGAS PATRULLERAS
Estas hormigas, al igual que muchos de los enemigos estúpidos de tantos juegos, sólo patrullan por un camino limitado y predeterminado, pero como te cruces en su camino cargarán en tu contra con una rabia inusitada. ¡Malditas!

CONKER'S POCKET TALES

¡EL RETO! Encuentra la catapulta de Conker en el nivel uno de Willow Wood.

De: Rare **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

¿Funciona en blanco y negro?



Sí, ya que también se incluye una versión monocroma del juego. Y aunque parezca mentira, su aspecto es fabuloso, y su jugabilidad mejor aún. Los gráficos son nítidos y rápidos.



Uno de los niveles postreros; ten cuidado con los pinchos del suelo. Son muy dolorosos y harán saltar las lágrimas de tus ojos.

El simpático poblador de los bosques de grandes incisivos es el protagonista de una aventura memorable.

Este juego ha pasado siglos en proceso de desarrollo, y la razón es muy sencilla. Se trata de un título de Rare, la compañía responsable de algunos clásicos para N64 como *GoldenEye*, *Banjo-Kazooie* y el inminente trío de ases de *Perfect Dark*, *Jet Force Gemini* y, por supuesto, *Donkey Kong 64*. Y como todos sabemos, a los de Rare les gusta tomarse su tiempo; sólo lanzan los juegos cuando están pulidos a la perfección, como el mejor de los diamantes. De este modo se explica los largos meses de espera que han precedido a la llegada de su simulador de ardilla portátil.

Analicemos su aspecto. Tras un primer vistazo, uno se queda con la sensación de que el juego puede que no sea tan bueno como debería. La pantalla de títulos dura una eternidad (no puedes saltarla), y la secuencia introductoria es la más hortera que hemos visto en mucho tiempo. A continuación, cuando empiezas la partida en sí, vagabundeas sin rumbo al tiempo que una enormes plantas asesinas y unos malvados cuervos te matan una y otra vez sin que puedas hacer nada por evitarlo, todo ello en un entorno que parece sacado de alguno de los clones de baja calidad de *Zelda* que tanto abundan últimamente. Pero..., tras un poco de perseverancia, el juego mejora muchos enteros. Casi hasta el punto de asegurar que *Conker* es un título excelente. De hecho, es ENORME; ofrece unos entornos muy extensos para explorar, un montón de complicados puzzles que resolver y MUCHÍSIMAS cosas más.

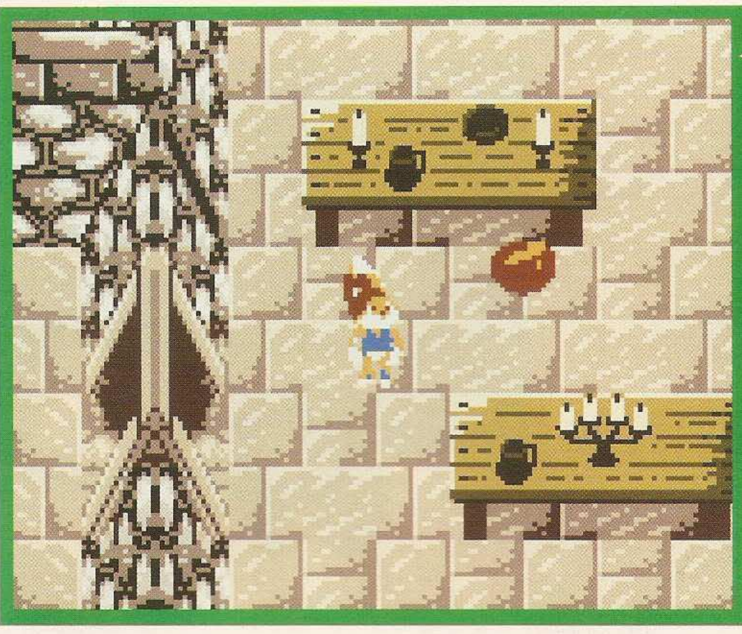
Debes resolver un montón de subjuegos (una carrera de lanchas, otra de vallas, una galería para probar tu puntería y un concurso de salto de longitud), encontrar ítems por todos lados, charlar con otros personajes y luchar contra algunos jefes duros de pelar. Ni siquiera el hecho de que el archienemigo de Conker, Evil Acorn, no sea más que una bellota con una mirada furibunda, echa por tierra las maravillas de este título. No podrás desengancharte aunque quieras. Tienes diversión para rato, y creemos que la durabilidad, tasada oficialmente en unas 20 horas, es mucho mayor. ¡Si incluso se incluye una versión del juego por separado para las Game Boy en blanco y negro! Ya sabes por qué se ha puesto tanto tiempo y esfuerzo en *Conker's Pocket Tales*. Es un título bien conjuntado y entretenido, un pelín fácil para nuestro gusto, pero vale la pena deshacerse de los ahorros para conseguirlo.

No es tan bueno como *Zelda* o *Mario Bros Deluxe*, pero no obstante le saca una buena ventaja a casi todo lo que puedes ver en las tiendas en estos momentos. Ten paciencia con el juego y descubrirás que está repleto de sorpresas agradables. Los de Rare han vuelto a anotarse otro tanto.

VEREDICTO

Al principio decepciona, pero al final resulta ser un ejemplo perfecto de la magia de Rare. Además, ofrece un montón de subjuegos alucinantes.







Exploración por todo tipo de mazmorras con nuestra ardilla de los bosques favorita. Nos recuerda un tanto a Gauntlet...

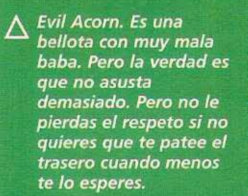
El primer nivel se llama Willow Wood, y lo primero que debe hacer Conker es buscar su catapulta. No es tarea fácil.

Resulta vital entrar en las casas y hablar con sus moradores.

Debes esquivar a toda costa a la hormiga roja de la derecha. Esa bestia parda corre a una velocidad endemoniada, así que ve con cuidadín.



En este caso, a Conker lo atacan un par de tijeras voladoras. Encontrarás un montón de monstruos raros como éste en Conker's Pocket Tales. Forma parte de ese diseño tan novedoso y poco habitual de Rare.





Evil Acorn. Es una bellota con muy mala baba. Pero la verdad es que no asusta demasiado. Pero no le pierdas el respeto si no quieres que te patee el trasero cuando menos te lo esperes.

Muy pronto Conker será la estrella de su propio juego para N64. Pero de momento, esta aventura de bolsillo sirve para abrir boca.



ARDILLA SECRETA

Conker no se limita a pasear y a machacar enemigos. Aquí tienes unas cuantas pistas para conseguir las puntuaciones más altas:

TRAMOS SUCIOS

Cuando Conker esté encima de una de estas manchas, pulsa Select y escarbará por debajo para salir por otro tramo sucio. Son una especie de puntos-umbral.



BELLOTO

Estos tipos te dan consejo cuando hablas con ellos mediante el botón A. Son de gran ayuda. Habla con ellos siempre que puedas.



CASTAÑAS

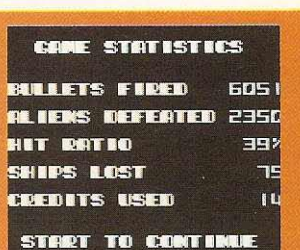
Sirven de munición para la catapulta de Conker; la encontrarás en Willow Woods, el primer nivel. ¡Buena suerte!



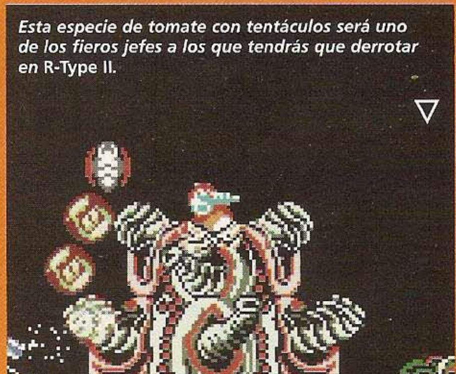
BELLOTAS

¿Te han herido? Pues cómete unas cuantas bellotas y recuperarás la energía de tu contador bellotero (medidor de energía). Un punto por cada bellota.





Dispones de vidas ilimitadas, así que puedes intentarlo cuantas veces quieras. Tus estadísticas se graban, por lo que podrás ver las naves que has perdido en combate.



Esta especie de tomate con tentáculos será uno de los fieros jefes a los que tendrás que derrotar en R-Type II.



El diseño y la variedad de los niveles son fantásticos. En el modo acuático de R-Type II deberás sumergirte en las profundidades, lugar en el que la visibilidad y la maniobrabilidad brillan por su ausencia. Pero el esfuerzo vale la pena, ya que podrás atesorar importantes reforzadores.

¡EL RETO! Supera el primer nivel de R-Type II sin perder ni una sola vida.

¿Funciona en blanco y negro?



El juego incluye versiones especiales de R-Type y R-Type II, así que la experiencia es fantástica para todos.



No te pierdas la calidad de estos gráficos. Y lo mejor de todo es que en la versión en blanco y negro también son una pasada.

R-TYPE

De: Nintendo **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Los shoot 'em up de hoy día se lo deben todo a sus antepasados de los 80. Como es el caso de este clásico.

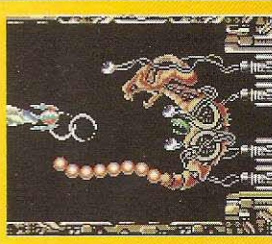
Podría decirse que la Game Boy es la reina indiscutible de las conversiones arcade retro, y ahora ha añadido una joya más a su ya de por sí abultada corona. A finales de los 80, un juego irrumpió con fuerza en el panorama arcade. Se trataba de *R-Type*, un *shoot 'em up* de *scrolling* lateral que destacaba entre los demás gracias al endiablado diseño de sus niveles, a una gama amplísima de reforzadores y a unos gráficos ciberorgánicos súper auténticos. Resultado: un *shoot 'em up* duro y retador que ponía a prueba las habilidades de los jugadores más competentes, que las pasaban canutas para sobrevivir al final de cada nivel. Criminal, en resumidas cuentas.

El cartucho para la Game Boy viene con dos versiones, el *R-Type* original y su secuela, *R-Type 2* (se rompieron los cuernos con el título). Hay versiones en color y en blanco y negro de ambos títulos, cuya jugabilidad, al fin y al cabo, no dista mucho. Pero además, para los masoquistas, tenemos *R-Type DX*, que en apariencia no es más que un cóctel de los dos anteriores que resulta en una

¡QUÉ ASCO!

MIRA QUE ERES FEO

Gran parte del atractivo de R-Type reside sobre todo en el aspecto grotesco de los gráficos ciberorgánicos, sobre todo el de los jefes de final de nivel. Estas masas deformes de órganos, que en ocasiones ocupan casi toda la pantalla, masacran al pobre jugador con todo tipo de técnicas desagradables. Su eliminación es toda una pesadilla para la que se requieren disparos certeros en los ojos, corazón y otras partes blandas.







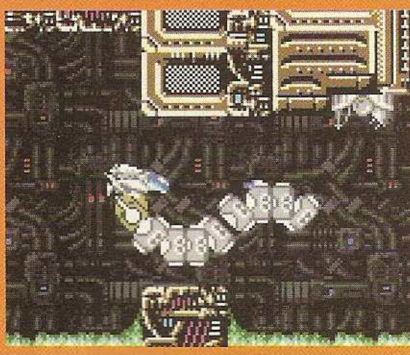






Los jefes son enormes, y en ocasiones ocupan varias pantallas. Necesitarás nervios de acero y un pilotaje exquisito para poder acabar con ellos.

Aunque los enemigos siguen unas pautas de ataque determinadas, y a pesar de saber hacia dónde van, esquivarlos es trabajo de chinos. Morirás muy a menudo.





En el mundo submarino encontrarás columnas de algas como ésta. Y después más enemigos.

explosión de acción trepidante.
Sea cual fuere el que elijas, el objetivo y la jugabilidad son muy similares; la pantalla se sucede sin cesar de derecha a izquierda, y debes enfrentarte a oleadas sucesivas de ataques alienígenas, al tiempo que recoges cantidades industriales de siempre bienvenidos reforzadores para, al final, vértelas cara a cara con el jefe de final de nivel, al que debes machacar con todo lo que has ido recogiendo.

El diseño de los niveles es exquisito. Los enemigos atacan en oleadas sucesivas, pero los diseñadores parecen haber adivinado cuál será tu reacción. La mayoría de las veces te la pegarás directamente contra los alienígenas que intentas esquivar. Se trata de memorizar sus conductas de ataque al tiempo que pulsas el botón de acción como si te fuera la vida en ello. Lo mejor es ir lento pero seguro.
Menos mal que dispones de un arma descomunal para defenderte. Hay dos métodos para utilizarla: si martilleas a saco el botón de disparo obtendrás un rayo láser que acaba sin más problemas con los adversarios más comunes. Pero si el malo es duro de pelar, puedes optar por otra técnica.

Mantén pulsado el botón de disparo a tope, y se cargará para lanzar un disparo muy potente. Puede acabar con varios enemigos a la vez, y va de perlas para destruir a los alienígenas más persistentes.

También tenemos los reforzadores. Si consigues sobrevivir el tiempo suficiente podrás acumular un arsenal de armas de miedo. Y aquí es donde empieza la auténtica diversión. Podrás disfrutar de un androide que, mientras tú vas protegido por diversos escudos, vuela por delante de ti cargándose a los enemigos, o también de una cortina de lanzallamas, misiles y láseres de un poder aniquilador sin igual. Te sentirás invulnerable, pero no te equivoques, ya que el juego no te permitirá ni un respiro.

La guinda de semejante pastel son los impresionantes gráficos. Son oscuros y envolventes, de un estilo futurista y orgánico a la vez. Los alienígenas son muy variados, y hay desde androides robóticos hasta pavorosas apariciones mutantes de extremidades flexibles y órganos vitales exteriores. Una auténtica pesadilla.

R-Type 2 es un juego complicado y exigente; incluso cuando ya has cruzado los niveles unas cuantas veces, no creas que en la próxima partida la cosa va a ser pan comido. Tu habilidad sólo juega un papel parcial en el conjunto de tu actuación, que se verá seriamente afectada por los golpes de suerte que te puedan afectar.

Pero si *R-Type* te parece duro, en realidad es una perita en dulce comparado con *R-Type 2*. El inicio es devastador. Pero poco a poco se vuelve aún más duro. Te entrarán ganas de rendirte a cada paso ante la extrema dificultad. Menos mal que al final siempre querrás volver a intentarlo para superar ese nivel en la próxima partida.

Lo bueno es que, cuando te maten, no deberás volver al principio, y además cuentas con vidas ilimitadas: por lo tanto, la paciencia tendrá su recompensa. Es más, podrás reiniciar una partida desde cualquier nivel que hayas conquistado con anterioridad, sin necesidad de pasar de nuevo por el mismo calvario.

El resultado final es un *shooter* frenético que encantará a los amantes de lo retro, aunque en el fondo quizá resulte demasiado duro para los menos habilidosos. Durabilidad y diversión aseguradas.

RECÓGEME OTRA VEZ...

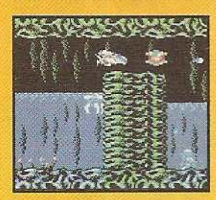
Una pequeña selección de los muchos reforzadores que se ofrecen.



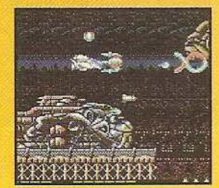
Si disparas a estos robotillos, se convertirán en un símbolo que puedes recoger.



El orbe encaja en la parte frontal o trasera de tu nave: ofrece protección y mayor potencia.



También puedes dispararlos desde lejos para que los enemigos ni se acerquen.



Los escudos flotan a tu alrededor y absorben el fuego enemigo.



Cuantos más reforzadores recojas, más poderosa será tu nave.



Lo malo es que cuando te dan, los pierdes todos. Es como una patada en los tú ya sabes.

CINCO EN UNO

Dos juegos, cinco formas de jugar. No es moco de pavo.

R-TYPE
El juego arcade original en todo su esplendor. Una experiencia frenética que no te permitirá ni parpadear entre ataque y ataque. Cuidado, que el suelo resbala.

R-TYPE II
Si crees que R-Type es duro, espera a ver R-Type II. Los malos son más grandes, más astutos y encima hay más. Más difícil que un examen de física cuántica. Se necesitan nervios de acero.



R-TYPE DX
Los dos R-Type anteriores mezclados en un cóctel explosivo. Si lo acabas de una sentada te propondremos para premio Nobel. Menos mal que puedes guardar la partida después de cada nivel.

COMBINED TO FORM THE ULTIMATE R-TYPE CHALLENGE!!
R-TYPE DX
START TO PLAY
SELECT FOR OPTIONS

R-TYPE (MONO)
Dispone de gráficos propios, y es una versión nítida y jugable del título en blanco y negro. También podrán disfrutar de ella los que tengan una máquina a color.

R-TYPE II (MONO)
Los que tengan una consola en blanco y negro no se podrán quejar, ya que disponen de versión propia del juego. A pesar de la ausencia de color, es igual de duro y aterrador.



VEREDICTO

Conversión de bolsillo fantástica de un clásico arcade. No obstante, para muchos puede ser demasiado difícil.

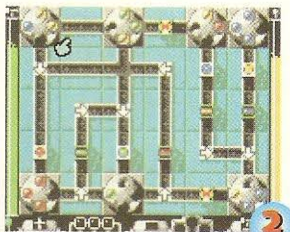


CONCURSO

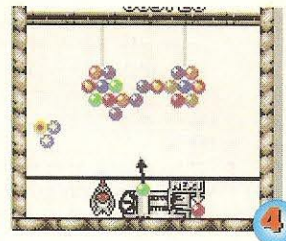
La pasión por las macetas puede ser una cosa peligrosa. Y si no, que se lo pregunten a nuestro capturador de imágenes... A él le encanta (bueno le encantaba) pasear por las calles de su barrio, incluso dedicaba horas y horas a tan plácido pasatiempo. Pero ayer, mientras caminaba tranquilamente tuvo una revelación: odia las macetas. Y no entendemos por qué... Total, el que le cayera en la cabeza un cactus birutero que estaba regando la vecina del quinto no es ningún motivo para mostrar tal odio hacia el mundo vegetal.

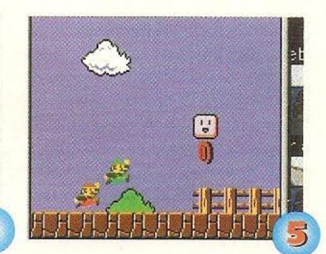
En fin, la cuestión es que el golpe fue tan fuerte que nuestro compañero se ha vuelto majara y ahora anda desordenando las capturas de nuestra redacción. Ya nadie sabe qué hacer, así que si tú nos pudieses echar una mano te lo agradeceríamos un montón, tanto que te regalaríamos uno de los fantásticos premios que sorteamos. Para que recibamos tu ayuda sólo tienes que decirnos a qué título de Game Boy corresponde cada captura. ¡Ah, y no te olvides de incluir en tus respuestas el nombre de la mascota de Global Game!











¡LOS PREMIOS!

PRIMER PREMIO

1 Juego Mortal Kombat IV Color
1 Light Max 2 Nintendo
1 Bolsa Original Nintendo
1 Action Figures de Lara Croft

SEGUNDO PREMIO

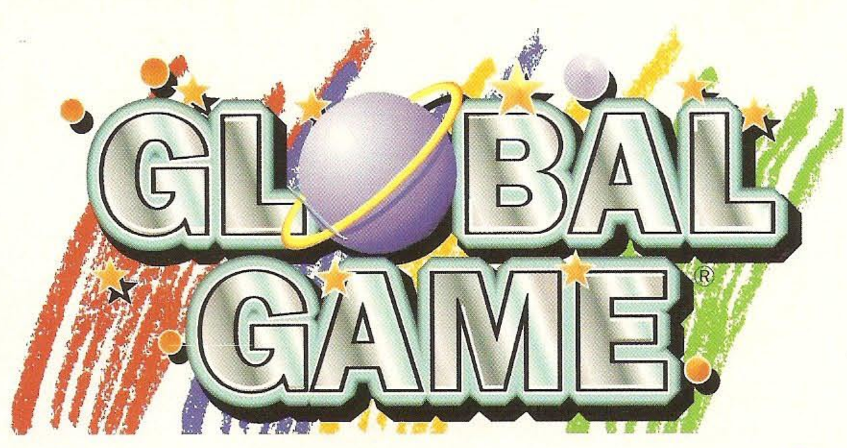
1 Light Max 2
1 Juego Men in Black Color

TERCER-QUINTO PREMIO

1 Golden Goal Color

DIRECCIONES DE GLOBAL GAME

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 915 93 13 46
Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 913 77 22 88
Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Próxima apertura
Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983 21 89 31
Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 963 13 40 67
Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 961 53 75 20
Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 962 45 51 07
Albacete
Calle San Antonio, 20
Tel. 967 19 12 11
Las Palmas
Alameda de Colón, 1
Tel. 928 38 29 77
Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) -Tel. 922 32 61 14
Tenerife - Sta. Cruz
Próxima Apertura
Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7
Tel. 976 56 36 69
Zaragoza 2
Próxima Apertura
Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945 21 45 96
Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura
Vizcaya - Basauri
Plaza Arizgoiti - Tel. 944 40 29 22
San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)
Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956 65 78 90
Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968 32 14 46



A SUPER MARIO DX

B DROPZONE

C CARMAGEDDON

D LOGICAL

E LUCKY LUKE

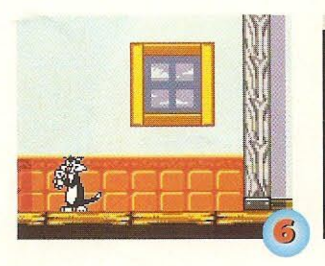
F SILVESTRE Y PIOLÍN

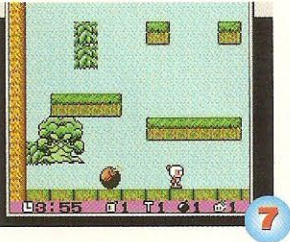
G ANTZ

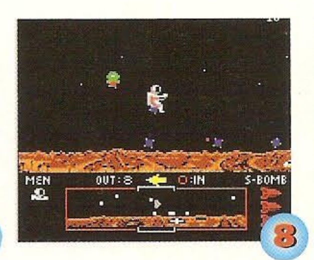
H ISS '99

I BUST-A-MOVE 4

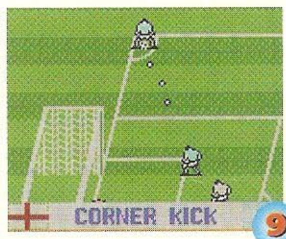
J POCKET BOMBERMAN


6

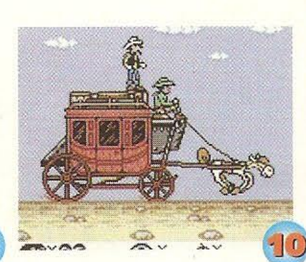

7



8



9


10

CUPÓN DE RESPUESTA

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

La mascota de Global Game es:

Nombre
Teléfono
Domicilio
Población Código Postal
Provincia
País
Dirección de correo electrónico

Enviar a: **Concurso Game Boy**
Global Game España
C/Salamanca, 27, 5º, 9
46005 Valencia

Bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con trabajadores o colaboradores de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Global Game España antes del 8 de Diciembre. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- El sorteo se celebrará el día 20 de Diciembre.
- Sólo se aceptará un cupón por lector y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.



Si pensabas que crear software para la Game Boy era algo que debía dejarse en manos de los profesionales, estabas equivocado. Con algunos conocimientos, un poco de empeño y, sobre todo, imaginación, tú mismo puedes hacer juegos.

Software de fa

Al igual que sucede con otros ordenadores y consolas, la Game Boy cuenta con toda una legión de entusiastas que elaboran sus propios proyectos de desarrollo, personas capaces de producir cualquier cosa, desde juegos y utilidades a dispositivos y emuladores. Si has utilizado Internet alguna vez para buscar información sobre la Game Boy, lo más seguro es que te hayas topado con alguna sede de desarrollo.

Para muchos de ellos, el simple reto que supone trabajar con una máquina de capacidades y limitaciones importantes ya es motivo suficiente, pero es que además no les hacen falta muchos recursos para poder disfrutar de un acceso rápido y barato al hardware, y a las herramientas y utilidades más variadas. ¿Por dónde empezar, pues, si quieres crear tus propios juegos de Game Boy? Irónicamente, con un papel y un lápiz...

SI EL DISEÑO TE QUITA EL SUEÑO

Antes de incluso ponerte delante del teclado, necesitarás sentarte a diseñar el juego que quieres crear. Lo que es más fácil de decir que de hacer, pues el diseño de un juego -al igual que su programación- es un arte en sí mismo. De todas maneras, aquí te contamos *grosso modo* la fase de diseño, y el mejor modo para ponerse manos a la obra...

En primer lugar, se ha de decidir el estilo o género, pues de ello van a depender otros factores como el sistema de control y la actualización de la pantalla. Por ejemplo, los juegos de puzzles se basan en una sola pantalla, mientras que los de plataformas tienen normalmente escenarios de *scrolling*. ¿Va a ser un *shoot'em-up*, un juego de lucha, un plataformas o uno de puzzles? Tan sencillo no es, pues muchos juegos conjugan varios estilos (tal es el caso de *WarioLand II*). No te ates a un estilo concreto a estas alturas del proceso, pero ten en cuenta que los mejores juegos parten todos de un concepto muy simple.

Lo siguiente es empezar a pensar en el personaje principal y la trama. Puede que ya hayas decidido cuándo y dónde transcurre el juego; por lo tanto, habrá que amoldar el estilo a las ideas (así como acomodar adecuadamente el personaje principal al mundo que habita). Por el contrario, el estilo puede determinar qué tipo de historia y personaje quieres incluir, pero en ese caso déjate llevar por las ideas, cada juego puede llegar a evolucionar de manera diferente.

VAMOS, MUÉVETE

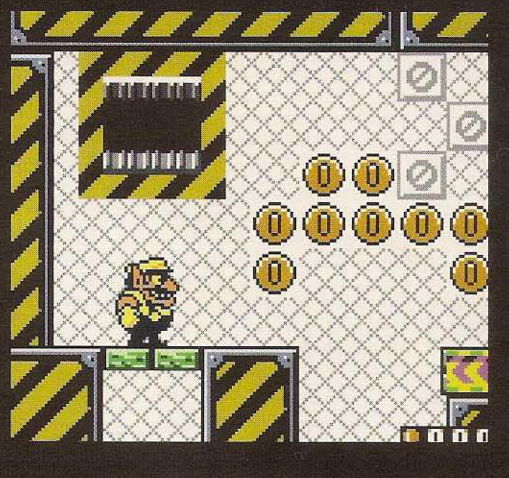
El personaje principal no sólo ha de ser funcional y adaptarse a lo que le envuelve, también ha de poder manejarse intuitivamente y tener atractivo (¿a qué miras todo el rato cuando estás jugando?). La jugabilidad es primordial, así que haz que el personaje camine a una velocidad moderada, salte a una altura aceptable, y responda a los deseos del jugador. ¿Cuántas veces has muerto porque los enemigos eran más rápidos que tú?

Además, el personaje necesita toques especiales para complementar sus movimientos (pongamos por caso retorcerse de dolor cuando le golpean), así como alguna habilidad especial para llevar las de ganar. Otro factor muy importante es el tamaño del personaje: cuanto más grande sea éste, más pequeña el área de juego parecerá. Por último, no se te ocurra sentarte a buscar nombres de personajes o detalles aún, ya te irán saliendo a medida que vayas trabajando en el proyecto.

En este momento, tu cabeza ya debería de ser un hervidero de ideas. Pero no hace falta que te ciñas a tu imaginación, acude a amigos de tu mismo parecer y recoge sus impresiones. No tengas miedo de aportar ideas surrealistas o estúpidas; la gente no busca en los juegos realidad, juega para escaparse a otra dimensión.

Si los diseñadores no traspasaran los límites, los juegos serían aburridos. Puedes permitirte el lujo de apartarte un poco de las reglas; así que, por encima de todo, sé imaginativo, incluso loco. Sitúa la trama y los personajes, pero después déjate llevar por completo.

Una vez que el concepto tenga un estilo, trama y carácter principal con una búsqueda, necesitan unirse; es hora, pues, de desarrollar el concepto en más profundidad y dotarlo de vida.



Recuerda que la gente lo que quiere es pasar un buen rato; haz, por tanto, que el juego sea lo más divertido posible. Un buen método consiste en jugar tus juegos favoritos y los menos favoritos, e ir anotando las partes que te encantan y las que detestas. No temas repetir una idea o técnica (¿qué sería de Mario si no pudiese recoger monedas?)

El concepto puede ser muy bueno, pero ¿qué pasa si la Game Boy simplemente no es capaz de ejecutar el juego? Necesitas tener en cuenta las restricciones técnicas de la máquina:

- Hay 40 *sprites* (personajes en primer plano que se mueven), pero sólo diez pueden aparecer en una línea horizontal.
- El hardware de *scrolling* te deja desplazar toda la pantalla, pero cuanto más *scrolling* haya más limitas el juego.
- Tienes 32K de memoria como máximo, para dividir entre gráficos, sonido, música y código. También debes considerar otros posibles datos para guardar mapas y cosas por el estilo.

NO TE DESANIMES

No pienses demasiado en los inconvenientes, ¡esto no es el final! Piensa en positivo: toma las ideas y adáptalas según convenga. Sé innovador y explota los puntos flacos en vez de que éstos te supongan una traba. Los juegos de Nintendo lo hacen de maravilla, construyen niveles y situaciones complicados a partir de ideas y mecanismos de juego simples. ¡No cedas!

Ahora viene la parte peliaguda: juntar todo. Si tienes un montón de ideas, ni se te ocurra incluirlas todas al principio. Economízalas, da al jugador la oportunidad de descubrirlas a medida que avanza en el juego (eso proporciona un incentivo para seguir jugando). Los *bonus* son imprescindibles, así que recompensa las jugadas hábiles con vidas extras, *continues*, y montones de puntos. En partes difíciles, proporciona antes una coraza o vida extra, y después una recompensa. Sé generoso y te habrás ganado las simpatías del jugador.

Pero, por encima de todo, pásatelo bien. Incluye las cosas que te divierten, diseña el juego al que te gustaría jugar tú mismo. Sé realista, objetivo, y no copies demasiado de otros juegos (o al menos sé discreto, que la gente no lo note).

bricación casera

DA VUELTAS AL CÓDIGO

Puede que lo más difícil de la parte práctica sea la programación, escribir el código que dará vida a tus ideas en la Game Boy. Te advertimos que no a todo el mundo le va la programación; requiere muchas horas y calentarse mucho la cabeza, pero si estás dispuesto a perseverar, la sensación de hacer que un juego cobre vida supera a cualquier sentimiento que puedas albergar en otras fases del desarrollo.

BARRERAS LINGÜÍSTICAS

Hay dos maneras de afrontar este problema; puedes escribir el código en Assembly, o en otro lenguaje de programación más conocido, llamado «C». La ventaja del lenguaje ensamblador es que es más rápido, eficiente y compacto. En cambio, hay muchos que prefieren «C» porque es más fácil de aprender, tiene más estructura, es fácil de descifrar y se trata de un lenguaje universal utilizado para programar tanto en PC como en PlayStation. Si optas por «C», puede ser una buena idea obtener el **Game Boy Development Kit** de Pascal Felber, un software estupendo con el que podrás escribir código para Game Boy en «C», utilizando una variedad de herramientas personalizadas. Para los partidarios de Assembly, el mejor es **Game Boy Development System** de Rednex. Necesitarás, asimismo, procurarte un buen editor de texto con el que poder escribir el código, aunque cualquier sitio de *shareware* (como Winflies) dispone de una variada gama.

Una herramienta de la que un programador no puede prescindir es un depurador, un programa que visualiza lo que está pasando en el hardware de la Game Boy mientras el juego se ejecuta. No sólo sirve para pulir y hacer más eficiente el código, también ayuda enormemente cuando hay que solucionar errores e interferencias ocultas.

El mejor depurador, y el más utilizado, es **NO$GMB** (conocido como «No Cash» -sin dinero), una combinación de depurador y emulador creado por Martin Korth, un caso perdido de adicción al ordenador. Martin nos comenta: «Empecé el proyecto por mero entretenimiento, y para demostrar que no se necesitaba un superordenador para emular la Game Boy. Aún no había transcurrido un año cuando un desarrollador ya me pidió patentarlo. Desde ese día, dedico más y más horas al depurador, pues quiero que se convierta en una herramienta seria para los creadores de juegos».

Creado con hardware y fondos escasos (de ahí el nombre de «No Cash»), es esta dedicación incansable lo que hace que el desarrollo no oficial para la Game Boy siga adelante. Martin añade: «A falta de herramientas apropiadas, a la gente no le queda más remedio que hacérselas o buscar en Internet y esperar a que alguien más haya hecho algo similar». Con más de 300 usuarios registrados, incluidos programadores aficionados y desarrolladores oficiales, la calidad del programa habla por sí sola.

DE CÓDIGO A CARTUCHO

Después de crear tu gran obra, seguro que querrás superar la gran prueba de fuego; ejecutar el juego en un emulador está muy bien, pero sólo hay una forma de descubrir si es lo suficientemente adictivo como para hacer divertido un largo viaje en tren. A menos que seas un desarrollador oficial para la Game Boy, no podrás acceder a ningún tipo de sistema de desarrollo oficial, pero por suerte es posible obtener un testeador de ROM (y los correspondientes cartuchos de ROM) de forma más o menos sencilla.

El XChanger, un dispositivo para leer/escribir ROM fabricado en Hong Kong por Bung Enterprises. Es, con mucho, el más popular, e incluso lo utilizan algunos desarrolladores profesionales. Viene totalmente equipado con su propio software, además de una ingeniosa utilidad llamada GangaBoy, escrita especialmente para el XChanger y que va de maravilla (permite incluso compilar ROM, comprimiendo varios juegos en un solo cartucho). También puedes conseguir a través del distribuidor británico Madeira Games (tel. 07 44 1485 570256) un XChanger y un cartucho de ROM a un buen precio.

A TODA TEJA

Aparte del diseño y la programación, también necesitarás prestar mucha atención a los gráficos, incluidos todos los fondos y mapas, así como al jugador animado y los objetos enemigos (o *sprites*) que compondrán el juego. Los gráficos en la Game Boy están hechos a partir de pequeños bloques conocidos como «tejas». Recuerdan a los «personajes definidos por el usuario» que aparecían en ordenadores antiguos como el Spectrum y el C64. Para que quede más claro, carga *Tetris*; cada uno de esos pequeños cuadros que ves en la pantalla es una teja.

Como punto de partida ideal para aquellos que quieran sumergirse en el mundo del diseño gráfico, están el **Game Boy Tile Designer** y el **Map Builder**, dos utilidades creadas por Harry Mulder, un programador de toda la vida que dirige una sede web muy popular sobre la Game Boy. El diseñador de tejas sirve para crear todas las tejas del juego, e incluso *sprites*; mientras que el editor de mapas se usa para construir los fondos, ya sea mapas gigantescos o una sola pantalla. Las dos herramientas son fáciles de utilizar, están llenas de ejemplos y son del todo gratis.

Si eres un aficionado ocasional a la Game Boy, quizá te gustaría probar **TileBuddy**, un paquete creado por una compañía de desarrollo profesional llamada Game Brains que se ha especializado en software para la Game Boy. En un principio pensado como una herramienta para uso interno de la compañía, TileBuddy evolucionó hasta convertirse en un editor de mapas y tejas que también maneja *sprites*, animación y mapas extensibles de cualquier tamaño. El producto es gratuito, aunque tendrás que enviar un mensaje electrónico para obtener tu código de registro personal.

¡ES SENCILLO!

Si no te apetece la idea de tener que vértelas con un lenguaje ensamblador, hay otras muchas formas de crear programas de entretenimiento y diversión para la Game Boy; aunque, en este caso, vas a necesitar un XChanger , un cartucho de ROM, y unos programas sencillos para tu PC.

Tarjetas de felicitación: son programas sencillos que visualizan un dibujo, tocan una musiquilla y muestran

TARJETAS PERSONALIZADAS



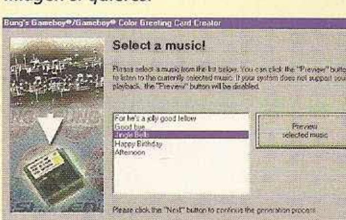
Paso 1: La presentación: aquí no tienes que hacer nada, pero léela por si acaso.



Paso 2: Escoge una de las imágenes a tu disposición como fondo.



Paso 3: Luego, colorea a tu gusto la imagen si quieres.



Paso 4: Selecciona la música apropiada y añádela al programa.

Paso 5: Teclea el encabezamiento y el mensaje. Pon lo que quieras.

Paso 6: Transfiere el programa directamente al cartucho de ROM. Ya casi está...

Paso 7: El resultado final de tu esfuerzo: la tarjeta en todo su esplendor. ¿Demasiado navideña? Te lo puedes pasar en grande, investigando todas las posibilidades de animación y color.

un mensaje de texto al emisario. Es un modo diferente y divertido de enviar una felicitación a un amigo, para desearle un feliz cumpleaños, una feliz Navidad o unas buenas vacaciones de Semana Santa. Hay programas fabulosos, como el **Greeting Card Creator** y el **Greeting Card Generator**, que generarán las tarjetas por ti (se obtienen a través de la **sede web de Bung**).

Programas tipo Trivial: utilizando el ameno **Trivia Code Generator** (también en el **sitio web de Bung**), es posible crear tus propios juegos tipo test. Lo único que has de hacer es teclear las preguntas, junto con las respuestas apropiadas y ¡listo! Aunque programas como éste parecen no tener mucha aceptación, se les puede encontrar aplicaciones muy variadas. Por ejemplo, podrías utilizarlo para repasar antes de los exámenes.

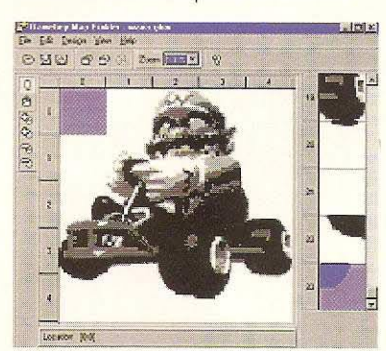
¡FICHADO!

Todo lo que necesitas es el enfoque correcto, mucha dedicación y un poco de buena suerte.

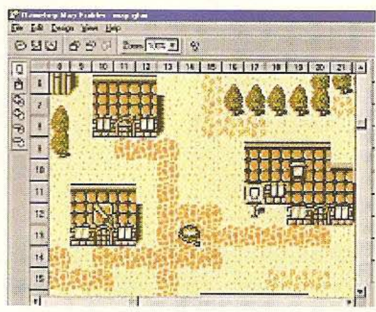
Convencer a una compañía de que se interese por tus diseños es quizá lo más difícil, pero las palabras clave son claridad y buena presentación. Expón tus ideas y pensamientos con claridad, e intenta que el diseño parezca lo menos birrioso posible (utiliza un procesador de textos en vez de un boli). Una imagen vale más que mil palabras; incluye, pues, diagramas y bocetos.

No te enrolles demasiado, que el proyecto te ocupe como máximo cinco páginas; destaca los aspectos más originales y la mecánica del juego, pero, en tus adentros ten presente hasta el más mínimo detalle.

Si sabes cómo codificar una demo que te sirva de borrador, tu propuesta tendrá mucho más atractivo para un editor. Se te perdonarán gráficos borrosos, presentación incierta, falta de sonido... Son errores comprensibles. Nadie espera que sea un producto perfectamente acabado. Siempre que puedas condensar la esencia de lo que pretendes conseguir, incluso la más sencilla de las demos puede convencer a esos estirados hombres de negocios para que se sienten y miren (y hay un montón de programadores profesionales que obtuvieron un trabajo gracias a una demo).



El Game Boy Map Builder (en la sede web de Harry Mulder) y un Wario imponente.



Parece mentira todo lo que puedes hacer con este editor de mapas, después de unas cuantas horas.

¿ALGUNA IDEA BRILLANTE?

¿Te pirras por empezar un proyecto para la Game Boy? Entonces, ha llegado la oportunidad con la que soñabas: envíanos tus diseños. Les echaremos un vistazo, e incluso contaremos con algunos profesionales para conocer su experta opinión. Esperamos ideas originales, además de factibles. Publicaremos las más interesantes.

Ten en cuenta lo siguiente:

1. Sé breve y conciso, que no ocupe más de cuatro páginas A4.
2. Incluye bocetos y diagramas para hacer entender el concepto.
3. Asegúrate de presentar las ideas de un modo claro y atractivo.
4. Ve a por el concepto general, sin entrar en muchos detalles.

Envía los proyectos a:
Proyecto Game Boy
MC EDICIONES
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Fecha límite: 10 de diciembre
En el próximo número de la revista publicaremos los trabajos más interesantes. ¡Anímate!

DIRECCIONES ÚTILES

Para obtener cualquiera de los programas y utilidades que hemos mencionado, baja algunos ejemplos de códigos y juegos de *freeware*, o recaba más información sobre desarrollo para la Game Boy. Aquí tienes una lista de los 10 principales sitios de Internet:

Bung Enterprises Limited:
http://www.bung.com.hk
Los fabricantes del Xchanger, además de una infinidad de otros dispositivos. Encontrarás también software muy útil.

Kit para desarrolladores de Game Boy:
http://www.aracnet.com/~pfelber/GBDK/
El sistema de desarrollo de Pascal Felber que utiliza lenguaje C en vez de Assembly.

Lista de correos para desarrollo en Game Boy:
http://www.ip.co.za/people/kalle/gb/list.htm
Un foro sobre la Game Boy muy activo, que ofrece consejos, ayuda y trucos.

El círculo de desarrollo en Game Boy:
http://www.webring.org/cgi-bin/webring?ring=gameboydev;list
Un montón de enlaces útiles; todo internauta que se precie se registra en este sitio.

GameBrains:
http://www.gamebrains.com
El único lugar en el que podrás conseguir el fabuloso paquete de gráficos TileBuddy.

Sede de desarrollo para Game Boy, de Harry Mulder
http://www.casema.net/~hpmulder/
El creador del Game Boy Tile Designer y el Map Builder, así como un sinfín de recursos útiles.

Página técnica de Jeff Frohwein
http://home.hiwaay.net/~jfrohwei/gameboy/home.html
Considerado unánimemente el mejor depositario de información sobre la Game Boy en Internet.

Madeira Games:
http://www.madeiragames.com
Uno de los principales distribuidores europeos de productos Bung, y el lugar idóneo para conseguir tu XChanger y cartuchos de ROM.

Diversión sin dinero:
http://www.work.de/nocash/gmb.htm
Responsables del emulador/depurador «No Cash», además de otras utilidades.

RGBDS Zone:
http://www.matilde.demon.co.uk/rgbzone.htm
Echa un vistazo a esta sede si quieres conseguir el GameBoy Development System de Rednex.

«¡DON'T IMITATE, EMULATE!»

Los emuladores (pequeños programas que sirven para ejecutar software de la Game Boy en un PC) son algo bastante común hoy en día. Aquí tienes un resumen de los mejores y más populares emuladores que puedes encontrar en estos momentos. En todos los casos, asegúrate de conseguir una copia de la versión más actualizada, pues ésta ofrecerá menos errores y problemas de compatibilidad. Comprueba la compatibilidad con la Game Boy Color en la columna de la derecha. ¿A qué esperas? ¡Conéctate y consigue uno!

Nombre	Versión	Dirección	Tamaño	S/O	¿Color?
Boycott	0.50b1	http://emu5ever.emulationworld.com/boycot2.html	120k	DOS	No
DBoy	0.50a	http://square.millto.net/~yencu/dboyoeh/dboy.html	104k	DOS	Si
GB 97	2.937	http://members.aol.com/autismuk/gameboy.htm	95k	DOS	No
Gameboy 98	0.05c	http://gameboy98.cjb.net/	95k	Windows	Si
GBE	0.30	http://www.nd.edu/~jgeffre/gbe.html	38k	DOS	No
GBEmu	0.42.4	http://members.tripod.com/~gbemu	213k	Windows	No
GBFan98	1.13	http://www2s.biglobe.ne.jp/~maechiko/	47k	Windows	No
GBSim	0.99	http://www.emuunlim.com/emulators/console-handheld/gameboy/	28k	DOS	Si
GBUK	1.01	http://www.pgaze.demon.co.uk/gameboyemulator.htm	130k	DOS	No
Hello GB	110309	http://www.emuunlim.com/hgb	155k	Windows	Si
KGB	0.20	http://kgb.emulationworld.com/	102k	DOS	Si
NO$GMB 0	.2.2	http://www.work.de/nocash/gmb.htm	83k	DOS	Si
SMYGB	0.20	http://billyjr.com/smygb/	43k	Windows	Si
VGBDOS	0.88	http://elektron.et.tudelft.nl/~jdegoede/	214k	DOS	No
VGBDOS	1.50	http://www.komkon.org/fms/VGB/VGBWindows.html	144k	Windows	No



La pantalla del mapa es perfecta, te insinúa la posición de los objetos y jugadores, aunque no lo desvela todo. Puntos rojos indican las trampas, amarillos la posición de los objetos ocultos.



El primer espía que consiga los cinco objetos deberá escapar con el bote que hay anclado, dejando colgado al espía enemigo. Si juegas contra el ordenador, te quedarás en tierra en más de una ocasión.

El jefe es este espía (o su silueta) que aparece en la pantalla del televisor y que te va guiando a través de los diversos menús y opciones del juego. Un tipo encantador. En el rótulo, te cuenta brevemente la misión que debes llevar a cabo.







Black Spy lleva el paraguas para protegerse de las trampas de agua que hay en las puertas. Aunque sólo se podrá utilizar una vez. ¡Qué pena!

SPY VS SPY

De: Spaco **Precio:** 5.490 pesetas **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Veo, veo. ¿Qué ves? Empieza con S y es uno de los juegos multijugador para la Game Boy Color más divertidos. ¡Que nos parta un rayo si mentimos!

Este juego nos transporta directamente al pasado. *Spy vs Spy*, basado en una tira cómica de una revista de sátira poco conocida llamada *MAD*, hizo su primera aparición en el Commodore 64 quince años atrás. En aquel entonces, los juegos multijugador no pasaban del soporífero saque y golpe de *Pong*, así que no es de extrañar que la frenética acción para dos jugadores llena de trampas de *Spy vs Spy* fuera todo un éxito.

Por suerte, esta versión a todo color para la Game Boy ofrece el mismo nivel de regocijo a través de su juego pícaro y capcioso. Disfrazado de Black Spy o White Spy, tu misión consistirá en encontrar, antes que tu rival, toda una colección de objetos ocultos; por lo que tendrás que abrir armarios, levantar alfombras, o mirar detrás de cuadros colgados en la pared. Parece sencillo. Aunque para que te resulte más interesante, los dos vais armados con trampas explosivas que se pueden esconder dentro de muebles o detrás de puertas con el fin de desbaratar los planes al agente secreto enemigo. La víctima de la

TRAMPAS

En la mochila, llevas cuatro trampas fabulosas. ¿La abrimos? Seguro que te apetece. De paso, aprenderás varias maneras de matar a alguien con un periódico...

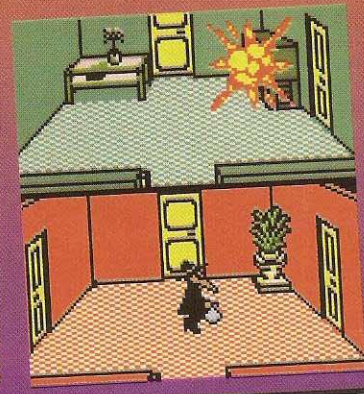
MUELLE

Esta enrollada maravilla puede esconderse en cualquier mueble, con lo que el espía enemigo que la descubra se llevará un susto de muerte, además de un viaje a la otra punta de la sala. No obstante, el espía que encuentre los alicates podrá cortar el muelle y desactivarlo. Lo del periódico era broma.



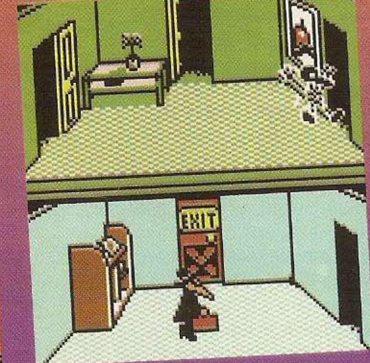
BOMBA

Lo mismo que la trampa anterior, puede esconderse en cualquier mueble, y explota en el momento que un espía la despierta de su letargo. Es útil, pero mucho menos divertida que el muelle. Utiliza el cubo para desactivarla y consigue escapar con brazos y piernas en su sitio. (La explosión es exactamente la misma que la de la bomba de relojería. ¿Lo ves?)



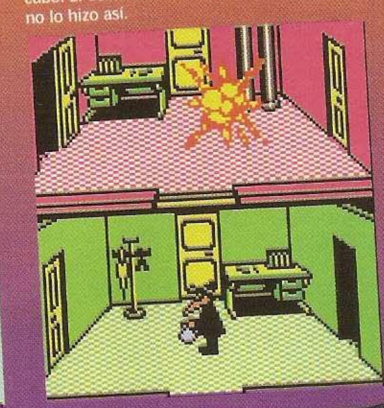
CUBO DE AGUA

Una inocentada típica de escolar llevada al terreno del espionaje internacional. Equilibra el cubo en la parte superior de cualquier puerta cerrada, y observa al contrincante al abrirla: se pondrá perdido. Para más inri, queda después electrocutado. Si tomas el paraguas evitarás el chaparrón.



BOMBA DE RELOJERÍA

Coloca este inteligente artefacto en una sala y cualquier espía que entre (incluido tú mismo) dispondrá de dos segundos para salir por pies. De lo contrario, lo único que quedará de él serán pedacitos. Tienes la suerte, sin embargo, de que la cara se te vuelva azul al entrar en una sala plagada de bombas. El temporizador puede desactivarse utilizando el cubo. El desafortunado tipo que vemos abajo no lo hizo así.



APRENDIZAJE

Cómo, cuándo y dónde. Todo está aquí

Aquí tienes una sección de aprendizaje elaborada cuidadosamente que explica los pormenores del espionaje a los no iniciados. Una serie de mapas específicamente diseñados para ello te enseñan a ir de sala en sala, interpretar el mapa, poner las trampas y acabar el juego. Pon mucha atención: después de unas cuantas lecciones, te enfrentarás a unos niveles de entrenamiento contra el ordenador, en los que tendrás que poner a prueba tus habilidades recién adquiridas. A diferencia de otras aventuras, parece haberse prestado la misma atención a esta sección que al resto del juego. Kemco, ¡enhorabuena!





¿Funciona en blanco y negro?



Pues no. Spy vs Spy es sólo en color. Aunque puede que aún encuentres alguna versión en blanco y negro.

trampa «queda expulsada» durante un tiempo determinado, con lo que el contrincante dispone de unos instantes muy valiosos de más para invertir en la búsqueda.

Las trampas más complicadas de la versión para Commodore han sido sustituidas por trucos de gran astucia, que siempre consiguen arrancar una sonrisa de tu rostro. A pesar de que la pantalla de tu contrincante es claramente visible y un mapa revela la posición de las armas escondidas, la velocidad del juego es tal que los jugadores no pueden evitar tropezar con una trampa. Ver al enemigo calado hasta los huesos -y después electrocutado- debido a un cubo de agua, o catapultado a la otra punta de la sala debido a un muelle que había escondido es de lo más gratificante, y compensa los nervios que pasaste segundos antes poniendo la trampa.

¡EL RETO!

Gana al ordenador en el sexto nivel dela misión Stealth Jet,sin caer en ninguna trampa.

Al igual que los mejores juegos de Nintendo, *Spy vs Spy* reluce con el cuidado y detalle puestos en él. Los gráficos hacen ostentación de color; los desarrolladores, en lugar de poner ordinarias mesas de color marrón, han colocado televisores en marcha y acuarios llenos a rebosar de pececillos multicolores. Los controles son perfectos -puedes correr por las salas y a la vez tener un acceso fácil, casi inconsciente, a las trampas y el mapa-, mientras que nuevos controles de combate mejoran drásticamente el método de la versión original de los años ochenta, que acababa destrozándote los dedos. Un avance.

A decir verdad, tendrás que echar mano de un amigo y su Game Boy para sacar el mejor provecho a *Spy vs Spy*; puesto que el contrincante de la máquina resulta ser un tramposo incorregible que normalmente encuentra los objetos más imprescindibles y la salida unos segundos después de empezar el juego. Aun cuando esto te proporciona una buena práctica, pues además de una estrategia ganadora te enseña a interpretar el mapa, poner las trampas y encontrar los objetos, jugar contra un equivalente humano, y por tanto falible, es una experiencia más divertida, mucho más desmadrada. En resumidas cuentas, el ordenador te anula. Curiosamente, lo más decepcionante llega al final, con la complejidad de los últimos niveles. A medida que ascensores, escaleras y enormes laberintos de varias salas empiezan a ser lo normal, toparte con el enemigo o sucumbir a una trampa se convierte en un hecho cada vez más aislado. Menos mal, ello se puede evitar seleccionando el nivel de dificultad «fácil», lo que permite que los mejores mapas se jueguen repetidamente.

En suma, pues, *Spy vs Spy* es un juego de una apariencia y creación magníficas, que te recomendamos especialmente si tu amigo tiene un cable de conexión. Esos muelles escondidos podrían arruinar el mejor de tus días, así que ándate con cuidado. Ten siempre presente este consejo.

VEREDICTO

Acción a base de trampas de lo más entretenida, con travesuras multijugador que son para partirse de risa. Mejor aún si se comparte con amigos.



ESCENARIOS

Mira por el ojo de la cerradura.

MUEBLES

Con una sola pulsación del botón A, tu espía podrá levantar, volcar y mirar detrás de cualquier mueble. Si tiene suerte, dentro encontrará uno de los cuatro objetos que necesitas para acabar la misión. Pero si tiene mala pata, una trampa lo enviará de vuelta a la base espía en el espacio.



TRASTOS

Ciertos muebles contienen los ítems que te servirán para desactivar las trampas. En el perchero siempre hay colgado un paraguas de sobra, que tu espía podrá agarrar para protegerse de la trampa del cubo de agua. También hay unos alicates y un cubo para las trampas más maliciosas.




MALETÍN

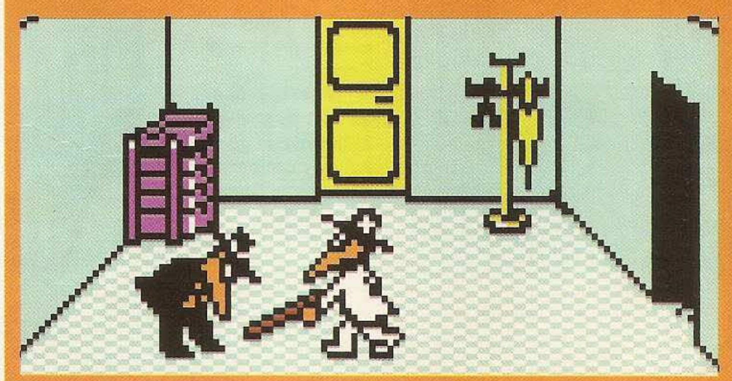
Es de vital importancia que encuentres el maletín, antes de recoger cualquier otro objeto. Sin él, sólo podrías tomar un objeto cada vez, lo que significa que al agarrar uno nuevo tendrías que dejar el que ya tenías. El contrincante de la CPU siempre encuentra el maletín muy rápido, lo que parece muy sospechoso.

SALIDA

Las puertas de salida cambian de posición en cada partida, y sólo una de las dos o tres que aparecen son verdaderas rutas de escape. Sólo podrás traspasarla después de haber recogido los cinco objetos, y lo creas o no, el señor que se enfadaba si intentabas escapar sin ellos en la versión para C64 ya no está.



▽ *El combate empieza cuando los dos espías coinciden. Hay una variedad de armas escondidas en cada nivel; la mejor: el bastón de White Spy.*



EL JUEGO DE LAS SIETE VIDAS

Cada nivel tiene su personaje propio, su historia y sus modos de juego.

NIVEL UNO
El Pato Lucas tiene una gran facilidad para meterse en líos; aquí lo tenemos enfrentándose a diversos enemigos marinos con la única ayuda de un frisbee de playa.

NIVEL DOS
El paseo matutino de Piolín se convierte en la oportunidad perfecta para que Silvestre decida almorzar. El "lindo gatito" se lo pondrá difícil a nuestro amigo amarillo.

NIVEL TRES
El temperamento de Porky hace de él el protagonista adecuado para este nivel, en el que tendrás que eliminar todas las naves alienígenas que te salgan al paso. No pares de disparar, o de lo contrario te verás convertido en tocino y chorizos.

NIVEL CUATRO
Al demonio de Tazmania le sobran motivos para ser un glotón, pero cuando hay que enfrentarse a un dragón asesino, la gula está consentida. No podemos desfallecer en la lucha.

NIVEL CINCO
Speedy siempre ha resaltado por su valentía y su rapidez, y en este nivel las necesitará más que nunca si quiere llegar hasta el culpable de la desaparición de queso en la fábrica.

NIVEL SEIS
De nuevo la eterna historia del Correcaminos huyendo del Coyote; pero en esta ocasión el final no será el de siempre: todo depende ti. Si no te sientes seguro, puedes contratar un guardaespaldas marca ACME, ya sabes.

NIVEL SIETE
Es el turno de Bugs Bunny. Escarbando, escarbando, logra llegar a Méjico, pero, desgraciadamente para él, se han llevado todas las zanahorias y ¡eso es un asunto que un conejo no puede permitir!


Nuestro amigo Lucas no contaba con este malvado dragón.

¡Frena, Speedy! O serás capturado por esa momia gordinflona.



Atrévete a hacer pedazos la estrella de la bruja en el nivel de Porky. O lo haces o verás las estrellas.

LOONEY TUNES

De: Infogramas/Sunsoft **Precio:** No disponible **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Noviembre

Han vuelto, pero ahora todos juntos y en un solo cartucho. La intención de estos simpaticotes animales de la Warner no es otra que brindarnos la diversión a la que estamos acostumbrados.

La Game Boy ya ha recibido la visita de varias de las estrellas de la serie *Looney Tunes* y, en general, todos han sido títulos repletos de buenos ratos y buenas cualidades gráficas. Uno tras otro, han pasado por nuestras manos personajes como Bugs Bunny, el pato Lucas y el Demonio de Tasmania. Recientemente, se han incorporado a la lista la inolvidable pareja Silvestre y Piolín y el próximo fichaje no es otro que Speedy Gonsales.

En esta ocasión, Sunsoft (la empresa encargada de que Bugs Bunny y compañía lleguen a tu Game Boy) ha decidido poner toda la carne en el asador, creando un juego caracterizado por la variedad de personajes que presenta y las diversas situaciones a las que nos enfrenta: ayudarás a Bugs Bunny a recuperar sus zanahorias, devorarás lo que encuentres a tu paso con el Demonio de Tazmania, huirás del incansable Coyote cuando seas el Correcaminos, rescatarás al pato Lucas de la isla en la que "patosamente" ha caído, serás un piloto de aviones con Porky, un investigador con Speedy y el almuerzo de Silvestre, cuando encarnes a Piolín.

El juego presenta un diseño de niveles exquisito y las máximas prestaciones gráficas. La lástima es que los niveles no alcanzan el mismo grado de realización, de modo que, en comparación, algunos no te ofrecen la diversión que esperas o son demasiado cortos, mientras que otros están tan bien hechos que nunca quisieras que acabaran. Pero no te preocupes, ya que estos altibajos se curan con la diversidad y los cambios de ritmo que se producen al pasar de un nivel a otro y que dan la sensación de que comienzas una nueva aventura.

Teniendo en cuenta todo esto, estamos ante un título que no puedes dejar pasar.


El Correcaminos, estrenando bragas marca ACME

VEREDICTO

Quien busque un cartucho con la mejor calidad gráfica, con varios modos de juego y con personajes famosos, ya lo encontró.




Ya era hora de que Silvestre atrapara a ese pajarito fanfarrón.

¿Funciona en blanco y negro?


En términos estrictos, no se puede negar que funcione, pero no es ni la mitad de divertido.



La mayoría de los puzzles 3D no tienen más complicación que apoderarse de un objeto y utilizarlo en el lugar apropiado. ¡Lo normal!

Silvestre no se lleva muy bien que digamos con los cables eléctricos que hay en casa de la abuelita. Una chispita de nada y zas, chamuscado. ¡Pobre gatito!







SILVESTRE Y PIOLÍN

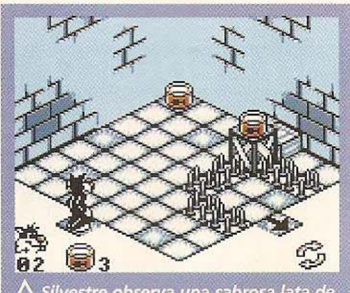


Ese pequeño demonio ya es nuestro. Ahora toca comerlo, con un poco de comida para gatos y un platito de leche. ¡Ñam, ñam!

¡Mueve el trasero, Silvestre! Piolín es muy escurridizo en este nivel y no durarás mucho con ese bulldog de guardaespaldas.

De: Infogrames **Precio:** 4.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Un plataformas de scrolling, una aventura en 3D y un gato frustrado: todo en un mismo cartucho.



Silvestre observa una sabrosa lata de comida para gatos colocada junto a unos pinchos mortíferos. La cuestión es: ¿le sonreirá la fortuna?

Si al menos Tom pudiera pegársela a Jerry alguna que otra vez , o si Silvestre pudiera al fin darse un buen atracón con ese listillo de Piolín; entonces, gritaríamos a los cuatro vientos que la justicia existe.

Es comprensible, ¿no? Los buenos son siempre tan odiosos que de cuando en cuando necesitas cruzar los dedos por los malos, o ya te habrías vuelto loco con tanta sonrisa Colgate y frase con retintín. *Silvestre y Piolín* presenta por una vez la historia al revés, pero ¿conseguirá el lindo gatito engullirse a ese repelente de plumas amarillas? Ya sería pedir demasiado.

Por mucho que lo intentes, bien sea corriendo, saltando o resolviendo puzzles, ese pájaro siempre se te adelanta. Cuando crees que lo has pillado, Piolín (ese demonio de canario) saca rápidamente un mazo y aporrea sin piedad al pobre minino hasta dejarlo sin sentido. Después pasas al siguiente nivel, en el que ya te esperas un final más raro y doloroso. Llegar hasta allí puede ser divertido, aunque los puzzles no puedan compararse a las tareas más complicadas jamás creadas. Los gráficos son excelentes, en particular en las etapas de scrolling; la música es pegadiza; y ya ha llovido mucho desde que vimos por última vez un auténtico juego de puzzles de estilo retro en 3D isométricas. Pero bueno, éste está hecho con garbo.



Consigue acabar la segunda sección de la casa de la abuelita sin llevarte ningún palo.

¿Funciona en blanco y negro?

No es ni la mitad de excitante y suntuoso en blanco y negro, pero la velocidad y la jugabilidad permanecen intactas. Piolín está que trina.

VEREDICTO

Demasiado simple para otorgarle cuatro estrellas, aunque conserva una buena mezcla de estilos. Los incondicionales de los dibujos animados no cabrán en sí de gozo.



DOS JUEGOS EN UNO

¿Te apetece una pequeña exploración a lo Zelda? Pues, síguenos...

PLATAFORMAS

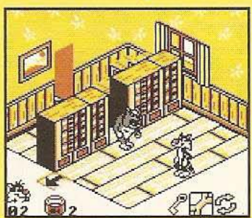
Un híbrido de plataforma y carrera, en el que Silvestre ha de perseguir a Piolín antes de quedarse más liso que una tabla al borde de la pantalla de scrolling. ¿Y sabes qué? Casi al final del segundo nivel, el gato consigue finalmente echar la zarpa al pequeño demonio, aunque... bueno, ya puedes imaginarte quién acaba recibiendo ... ¡Miau!

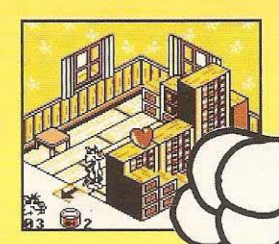




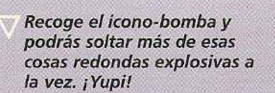
PUZZLE

La mayoría de los niveles intermedios están compuestos por puzzles 3D, a los que no es difícil acostumbrarse. Los enemigos tienden a moverse en unas pautas fijas y no necesitas exprimirte mucho el cerebro para adivinar exactamente dónde utilizar los ítems. Utiliza el hueso para que el perro guardián se aparte de la entrada. Sencillo, ¿verdad?









Recoge el icono-bomba y podrás soltar más de esas cosas redondas explosivas a la vez. ¡Yupi!





¡Bum! Las cuatro bombas explotan, y dejan al pez frito. Utiliza el detonador por control remoto para hacerlas estallar, si es que lo encuentras.



El modo de saltos de bonus resulta muy interesante, pero no es fácil pillarle el tranquillo. Aun así, ahí vas: ¡que empiece, pues, el espectáculo!



Si no vigilas, esa cascada de agua arrastrará a Bomberman hasta las mismísimas garras de su peor enemigo.

POCKET BOMBERMAN

¡EL RETO! Gana la partida de saltos en el nivel de dificultad máximo.

De: Nintendo **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

VEREDICTO

Bombermans habrá tropecientos, pero es en las batallas multijugador donde éste está en su propia salsa.



Vuelve Bomberman, pese a que no luce sus mejores galas en modo multijugador...

Presta atención. Bomberman lleva siendo un importante personaje de videojuego desde años ha; haciendo apariciones estelares, disfrazado unas veces de Dynablaster, otras de saltarín de Game Boy, como en *Wario Blast*; y en su larga carrera hacia el estrellato -entre ladrillos «voladores», explosiones y cambios de vestuario- se cuentan éxitos y fracasos.

BM, con sus tradicionales partidas multijugador con vista en picado, sigue considerándose un clásico de todos los tiempos, y prueba de ello son las innumerables versiones en todos los formatos imaginables que han ido sucediéndose, pero (muestras de inquietud) cuando aparece en un tipo de juego diferente (ovación estrepitosa) provoca las reacciones más dispares. *Pocket Bomberman* es simplemente una combinación del *Bomberman* para un jugador original (una ristra de laberintos aceptable) y los plataformas más recientes para N64. La mala noticia es que este producto no es que mate mucho.

Parte del problema arranca de la perspectiva lateral en 2D, la cual limita los movimientos de Bomberman. Diseminados por los niveles y dentro de ciertos bloques hay los reforzadores típicos de los juegos *BM*: zapatos supersónicos, controles remotos, bombas extra, y cosas por el estilo. Para lograr acabar cada nivel, tendrás que matar todo aquello que se mueva. Normalmente existe un cierto orden para hacerlo, y así de paso recoger los mejores personajes buenos, y a fuerza de intentarlo descubrirás finalmente ese orden.

Como bonus, tienes el modo de saltos, en el que los pies de Bomberman parecen tener muelles, pues nada más tocar el suelo rebota en el aire. El objetivo es alcanzar lo alto de una torre de *scrolling*, matando a cuantos minijefes encuentres por el camino en el menor tiempo posible. Eso es todo.

En términos generales, *PB* es bastante repetitivo y nada del otro mundo. Si bien el sistema de password significa que no tienes que repetir los niveles anteriores a menos que tú así lo quieras.

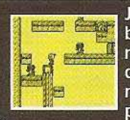
BOMBARDEA AL JEFE

Después de cuatro niveles normales, te enfrentarás a un personaje jefe. Hay desde criaturas marinas gigantescas a vegetación mutante, pero todos siguen la misma pauta: deslizarse por la pantalla y pararse a disparar unos cuantos proyectiles cuando tienen la leche avinagrada. Un detonador remoto viene que ni pintado en estas etapas, pues te permite eliminar a esos grandotes mucho más rápida y eficientemente que antes.



Bomberman se enfrenta al gigantudo jefe de apariencia arbórea.

¿Funciona en blanco y negro?



Jugar con la versión en blanco y negro no supone ningún problema, pues no depende del color para nada. Una buena noticia, para variar.

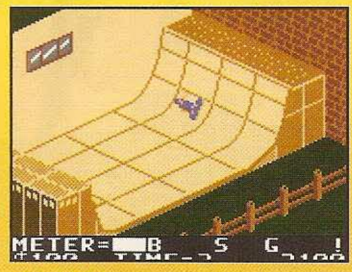
PATINA O MUERE

Visita las pistas o quédate en las calles y que te piquen las abejas. Si lo que buscas es emoción de vértigo, 720° te la trae a casa.

DESCENSO

La pista más simple es una carrera de descenso con algunos giros de 90° a los que enfrentarte. Deslízate a toda leche hasta el final para conseguir la medalla de oro y tiempo extra. O cáete y muere. Te toca salir.





RAMPA

La pista con rampa es una especie de modo contrarreloj con acrobacias. Lo único que tienes que hacer es patinar hacia delante y atrás, y hacer algunas volteretas en el aire para ganar puntos y, con suerte, dinero. Cuanta más práctica, más recompensas puedes obtener. Mantén el tipo.

ESLALON

Pasar entre esas banderitas, que parecen estar muy juntas, no es fácil. Primero, acostúmbrate al método de control que hayas escogido, y después alcanza un buen ritmo y utiliza el botón B. Esa dedicación te reportará beneficios.

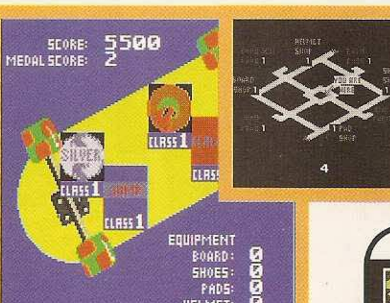




SALTOS

Aquí tendrás que medir tu valor con los varios trampolines de saltos, con ángulos de hasta 90°. Los puntos se ganan dando cuantas volteretas en el aire te sea posible y sin que la demostración acrobática acabe en un aterrizaje desastroso.

720°



Los mapas son realmente prácticos, pues es fácil perderse en la ciudad. Consúltalos siempre que veas la letra M.

Haz una carrera perfecta, con muchas piruetas, y te habrás ganado la medalla de oro.

¿Funciona en blanco y negro?



No está mal en el modelo Pocket, pero el scrolling es lo suficientemente rápido para que el juego se vea borroso en la GB original. ¡Tenlo en cuenta, por favor!

De: Midway **Precio:** No disponible **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Un arcade de 1986 que se ha reducido al máximo hasta caber en la palma de la mano...

Las conversiones de los juegos de arcade retro abundan en otros sistemas, pero en la Game Boy Color se hacen más de rogar. ¿Por qué? Intentaremos explicártelo.

Quizás porque no esperamos gráficos en 3D llamativos ni actualizaciones futuristas en nuestra consola de bolsillo favorita, las conversiones directas de los clásicos de antaño parecen una novedad. Convertir cosas modernas como *NFL Blitz* y *Mortal Kombat 4* es pura tontería, pero tener uno de los mejores juegos de arcade de los ochenta en la palma de la mano puede colmar de dicha a toda una generación de empedernidos jugadores de veintipocos. *720°* fue todo un clásico de nueva generación en su día, y aunque esta versión no contenga gráficos llamativos ni sistema de control analógico es mucho mejor que las conversiones para videoconsolas de 8 bits que se introdujeron con dificultad en el mercado de los videojuegos doce años atrás. No hay una búsqueda o misión como tal, sólo el placer de completar las cuatro pistas de patinaje del juego y acumular medallas de oro. Tu personaje circula por una ciudad surrealista en monopatín, haciendo piruetas y ganando puntos con el fin de acceder a los patinódromos. Un ejército de abejas malhumoradas está siempre a punto en caso de que te tomes demasiado tiempo; y cuentas, además, con una infinidad de mejoras que puedes comprar y que pueden hacerte la vida más fácil.

No es el tipo de ejercicio al que la mayoría de gente dedicaría dos horas diarias, pero si eres de los que se convirtieron a la Game Boy, seguro que te gustará rememorar de vez en cuando las acrobacias monopatineras que experimentaste en la máquina recreativa.

¡EL RETO! Gana todas las medallas de oro en el modo Experto.



¡Ah, no! Se supone que has de saltar por encima de los obstáculos de agua para unos puntos extra, no zambullirte en ellos. ¡Qué patoso!



Las medallas de plata son fáciles de conquistar, pero las de oro pueden convertirse en tu pesadilla más odiada.





Tómate demasiado tiempo en la ciudad, y un grupo de abejas en forma de tijeras te acribillará con picaduras mortales.

Una vueltecita sobre ruedas por las calles de la ciudad. Piruetas rápidas te harán ganar los puntos que necesitas para acceder a los patinódromos.

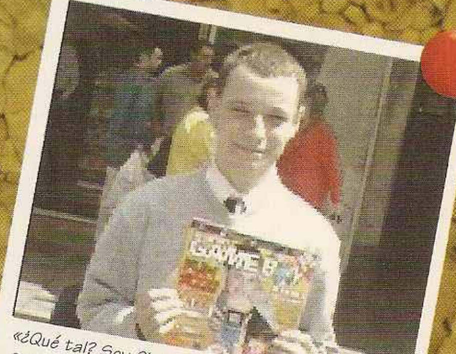
VEREDICTO

¿Tienes buenos recuerdos del arcade original? Entonces, 720° te encantará en la Game Boy. Una conversión nítida y jugable.



MI GAME

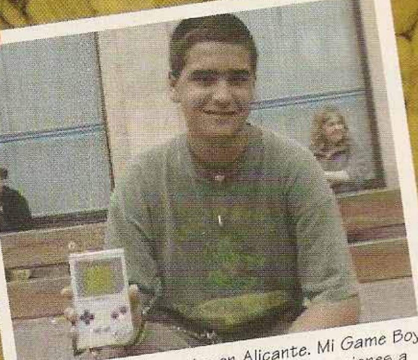
Enviamos nuestros intrépidos reporteros a lo largo y ancho de nuestra geografía. Su objetivo: encontrar e identificar adictos a la Game Boy.



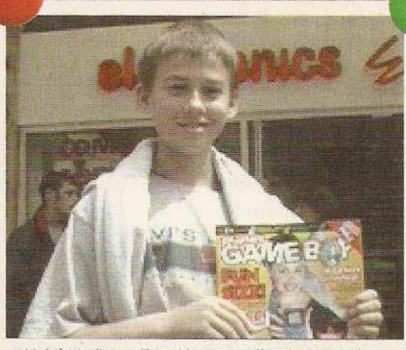
«¿Qué tal? Soy Christian y vivo en Valencia. Me he quedado sin Game Boy porque se la he vendido a mi primo. Pero me pienso comprar una Game Boy Color en azul, y ya de paso ISS 99.»



«Soy Álvaro Fuentes, de Madrid. Me acabo de comprar Donkey Kong 3 y es el mejor. ¿Que qué tiene de malo? Mega Man, seguro. Demasiado fácil y muy aburrido. Hasta la vista, colegas.»



«¡Hola! Soy David y vivo en Alicante. Mi Game Boy va conmigo a todas partes. Fui de vacaciones a Inglaterra y suerte que la tenía: me ayudó a pasar el rato los días que llovió.»



«¡Hola! Me llamo Eric. Hace un año que tengo la Game Boy Pocket. Me quedé sin pilas justo cuando estaba a punto de conseguir mi mejor puntuación en Tetris, y ahora mismo me voy a comprar un montón de pilas, por si acaso.»



«Somos Marta y Mónica y nos acabamos de papear una hamburguesa ¡doble! Tenemos Mario Six Golden Coins y Pacman, pero, de momento, no pensamos comprarnos más juegos. ¡Están muy caros!»



«Me llamo Javi. Llevaba meses atascado en un nivel de Wario, pero por fin he conseguido acabarlo. Me acuerdo de que una vez hicimos una excursión con el cole y acabé mareado de tanto jugar con la Game Boy en el autocar.»



«Somos Silvia y Nancy. Hace años que tenemos la Game Boy, y nuestros juegos favoritos son los de lucha. No muy femenino, ¿verdad? Pero es que nos encanta ir repartiendo mamporros.»

BOY Y YO



llamo Rocío. ¿Por qué voy toda pintada?
o, es que me gano la vida haciendo de
tua. Es un poco aburrido, pero estropearía el
nto si sacara mi Game Boy y me pusiera a
»



«Ey, troncos, soy Luis y vivo en Zaragoza. Este mes me voy de vacaciones a Burdeos (Francia) un par de semanas. He pensado comprarme Wario Land II, porque como no me voy a enterar de nada (no tengo ni pijotera idea de francés) al menos estaré entretenido.»

«Somos Óscar y Rubén.» Óscar: «Rubén se enfadó y tiró nuestra Game Boy, ahora no va con el cable, la hacemos servir con las pilas.» Rubén: «Fue sin querer.»



«Hola, amigos, soy Alex. Tengo unos ahorrillos y me los voy a gastar en ISS 99. Mi favorito es Tetris, aunque como más me gusta jugarlo es contra mis compis.»



«Me llamo Seamus y soy de Hong Kong. El mejor día de mi vida fue cuando acabé Zelda, y eso que no usé ninguna guía de juego, pero tardé seis meses. Sí, tengo mucha paciencia.»



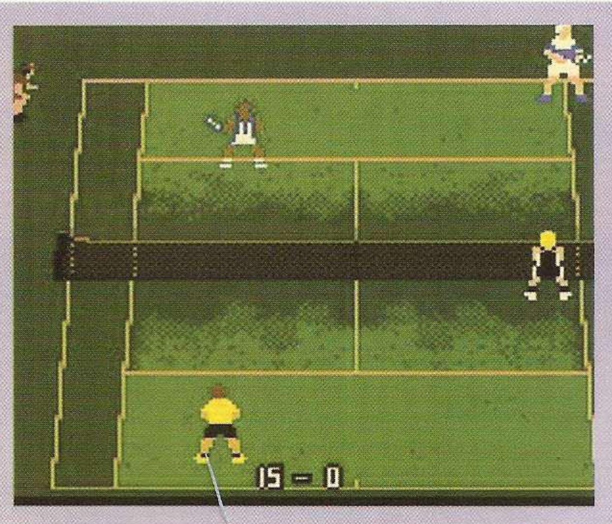
«Hola, me llamo Estefanía. He venido de compras a Nueva York, con unas amigas. A ver si encuentro algo de ropa para estas vacaciones. ¿Lo que me gusta llevarme a la playa? El biquini, la crema y Mario & Yoshi.»

¿Y tú qué? ¿Tampoco puedes vivir sin tu Game Boy? Envíanos tu foto y cuéntanos lo que más y lo que menos te ha gustado de tu juego favorito de Game Boy:
Mi Game Boy y yo
MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

¡Buen golpe! Tu contrincante va a tener que sudar mucho si quiere ganarte.



Con compañeros así de torpes, nadie necesita contrincantes.



Ten en cuenta que cada personaje tiene unas características concretas que irás descubriendo a medida que juegues con ellos.





¡Si se plega un poco más acabará haciendo el pino-puente!

ALLSTAR TENNIS '99

¡EL RETO! Gana una partida en el modo Bomb Tennis sin perder ninguno de los encuentros; si lo haces es porque tienes alma de artillero.

De: Ubi Soft **Precio:** 5.995 pesetas **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí

¿Otro monótono juego de tenis? Nada de eso. Solamente hace falta jugar para descubrir que AST'99 está lleno de sorpresas. Aquí te las contamos.

All Star Tennis'99 es pura experiencia tenística con grandes tintes de novedad, lo que le convierte en un juego con mucho que ofrecer. Si bien no presenta grandes diferencias en la jugabilidad de las diversas canchas (aunque el efecto visual logrado sea satisfactorio), pronto descubrirás que las diferencias entre unos y otros jugadores son fundamentales. Así que una misma técnica de juego no te va a servir siempre. De todos modos, lo especial en *AST'99* no son los ocho países que tienes para escoger, ni los doce jugadores, ni la selección de dificultad que prefieras... Lo mejor de *AST'99* son sus modalidades Bomb Tennis, Doubles y Smash Tennis o Arcade; modos que multiplican la diversión por dos si tienes la posibilidad de enlazar tu Game Boy con la de un amigo.

El modo Bomb Tennis convierte la cancha en un campo minado. Cuidado con los rebotes, porque activan bombas que hacen explosión unos segundos después; si estás lo bastante cerca cuando tiene lugar esa explosión, caerás al suelo; no morirás, pero cuando logres ponerte de pie tu oponente ya se habrá anotado el punto. Evidentemente, los defensores del deporte limpio desconfiarán de esta modalidad; pero cuando te sumerges en una partida de Bomb Tennis te das cuenta de que es más divertida de lo que parece; le añade al juego más movilidad, más velocidad; te exige mucha atención, aunque te lleve también a depender más de la suerte. En cualquier caso, es una variación bien lograda que se agradece a los chicos de Ubi Soft.

El juego de dobles parece más un juego de tres contra uno. Además, la IA de la Game Boy no alcanza a crear situaciones muy realistas. Pero el verdadero problema es tu compañero de equipo (controlado por la CPU), que no está mucho por la labor. Se limita a arrinconarse en un extremo de la pista y tú te ves obligado a defender toda la cancha, hasta que alguna bola le pasa cerca y lo despierta. En este momento puede pasar cualquier cosa; las sorpresas son tan variadas que siempre que tu compañero toma la iniciativa es cuando más te asustas. Esto convierte a esta modalidad en una experiencia de juego diferente.

La tercera modalidad que ofrece *AST'99* es el juego normal. Pura experiencia tenística. Como en cualquier cancha de tenis real, por lo menos desde el punto de vista estratégico. Ideal como método de entrenamiento para aquellos que pretenden iniciarse en el mundo del tenis. Y...quién sabe si de aquí a unos años pasas a ser tú mismo el protagonista de un videojuego de Game Boy...



Selecciona el modo "bomb" y verás cómo la pista se convierte en un auténtico campo de minas.

¿Funciona en blanco y negro?



Bastante bien pero nunca es lo mismo. Es como si te sirvieran un huevo con la yema gris.

VEREDICTO

Tanto si te gusta el tenis como si no, AST'99 es capaz de hacer que te emociones con una partida hasta el punto de enfadarte si te distraen.



ESCUCHA A TU ENTRENADOR

Mientras te conviertes en un maestro por ti mismo, ten en cuenta las siguientes sugerencias:
1 Si tienes problemas con algún contrincante, pégate a la línea final y concéntrate en devolver sus bolas; si logras que tus lanzamientos no se salgan de la cancha, tarde o temprano te harás con el punto.
2 Chang es el jugador con el saque más veloz, pero parece que se pone nervioso cuando tú mantienes la calma. Mírale a los ojos fijamente y relaja la tensión de tus manos.
3 En el modo Bomb Tennis lo mejor es no quedarse quieto nunca. Lo ideal es lograr que tu oponente reciba la pelota siempre en el mismo sitio, y que él te la ponga a ti siempre en uno distinto.

SPY HUNTER & MOON PATROL

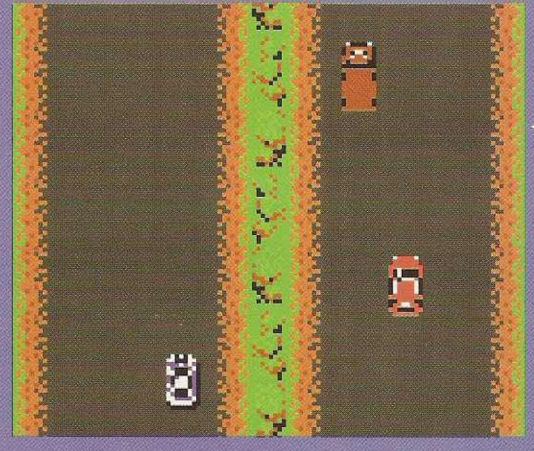
SPY HUNTER

¡Vayamos por esa carretera solitaria!

Spy Hunter hace un uso racional de los pocos botones de la Game Boy para que te sea más fácil acceder a todos los reforzadores y demás opciones. El D-Pad controla la aceleración y el giro; el botón «Start» te lanza a la alta velocidad; y combinaciones del botón B con el D-Pad activan los reforzadores, en caso de que los hayas recogido de la parte trasera de la furgoneta; por ejemplo: B+izquierda para la mancha de aceite. Introducirse en la furgoneta es complicado, pues tienes que alinearte detrás de ella, esperar a que baje las rampas, y después acelerar a tope para entrar. El botón A, por supuesto, dispara las ametralladoras, que vienen de serie con el vehículo. De lo más impresionante, ya verás.

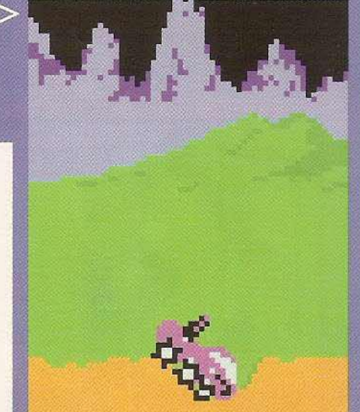






◁ *¡El tiempo vuela! Todavía nos acordamos de cuando jugábamos con este arcade en el salón recreativo: tenía un volante y una palanca de dos velocidades montados en la cabina. ¡Qué tiempos aquellos!*

De estilo retro, justo lo que nos hacía falta para un poco de diversión portátil. Lo bueno es el precio, cada juego ya vale lo que pagarás por ambos. Esto es mejor que las rebajas de El Corte Inglés. ▷



De: Midway **Precio:** No disponible **Enlace:** No **Color:** Si **Disponible:** Si

Midway nos sorprende con dos reliquias arcade de 1980.

Dos juegos en un solo cartucho? ¡Madre mía! Y que no se trata de dos juegos cualquiera, sino de dos viejos éxitos implorando ser actualizados para la Game Boy Color. ¡Calidad y cantidad!

Spy Hunter es genial, por supuesto. Aquellos que iban al salón recreativo y les gustaba echar una moneda en la máquina sólo para oír esa musiquilla incitante van a disfrutar de lo lindo. Aquellos que no hayan oído hablar nunca del juego, que sepan que habrán de dar volantazos a troche y moche, mientras esquivan y disparan a los malos, y que habrán de intentar subirse a la parte trasera de una furgoneta para conseguir los reforzadores (cosas como manchas de aceite, misiles y cortinas de humo). Ah, y por el camino el coche se convierte en un barco. Material de primera.

Moon Patrol es también muy divertido, aunque aquí lo esencial es saltar y disparar, a la vez que conduces un vehículo lunar por una superficie plagada de cráteres, y mientras naves alienígenas sobrevuelan y lanzan una lluvia de bombas desde una gran altura. Gracias al Altísimo, tu pistola dispara tanto al frente como hacia arriba; eso sí, la acción combinada de saltar y disparar, que ocurre con frecuencia, resulta exasperante.

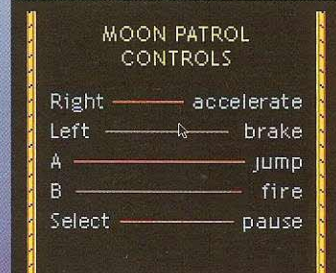
Ambos juegos son de corte simple y básico, pero han sido muy bien adaptados para el mercado de la Game Boy. Aquí tienes reunidos, no lo olvides, dos excelentes juegos del tipo machaca-botones por el precio de uno. Aptos para todo el mundo.

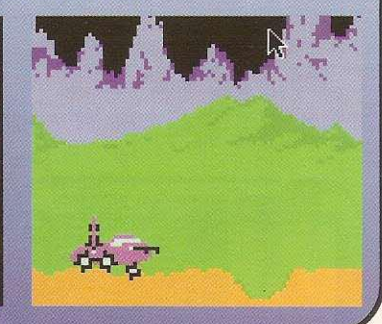


MOON PATROL

¿Qué hacer cuando la cosa se complica?

Los controles que más utilizarás serán: saltar y disparar. Tendrás que saltar por encima de los cráteres (botón A), pues si caes en ellos te destruirán; y podrás destruir los obstáculos en tu camino con una buena descarga de munición (botón B). Pero, a medida que vayas adentrándote en la exploración, los obstáculos serán cada vez más grandes, por lo que necesitarás emplear más munición. En ese momento tendrás que plantearte qué es mejor, si saltarlos o dispararles. Una decisión que será más difícil de tomar cuando te topes con la combinación de cráteres y obstáculos a la vez, lo que ocurre más adelante y durante toda la acción.







△ *Menos mal que frenaste a tiempo de evitar la bomba alienígena. ¡Qué cerdos! Un segundo más y ya serías una víctima más de esos seres verdes.*

¿Funciona en blanco y negro?



No. Los gráficos son demasiado diminutos y sencillos para poder distinguirse. ¡Una lástima, de verdad!

VEREDICTO

Dos juegazos en un solo cartucho. Toda una ganga. Dos de los mejores juegos de arcade retro de todos los tiempos.



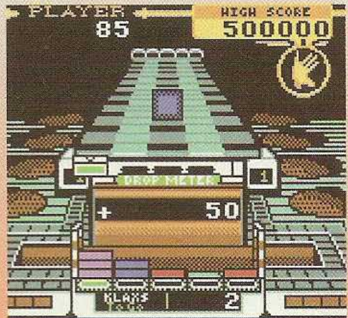
CAER CON GRACIA

Te contamos de manera sencilla cómo dominar Klax. Toda una deferencia hacia ti.

PRINCIPIANTE
Intenta ordenar el cajón por una secuencia de color, las tejas rojas a la derecha y las lilas a la izquierda, en este caso. Apílalas y mantén los dedos cruzados. Cuando el juego se acelere, necesitarás algo de suerte.



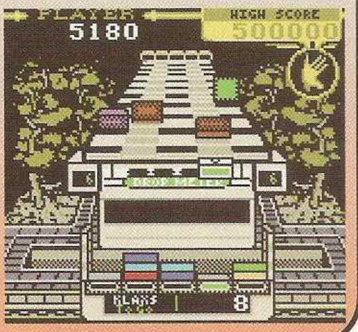
MEDIO
Acabas de puntuar por esas tres tejas lilas de la izquierda, pero mejor habría sido lanzar la última detrás de la azul e intentar una línea en diagonal. Bueno, la próxima vez ya lo harás mejor.



AVANZADO
Las cosas se complican. Cinco tejas es lo máximo que puedes sostener a la vez. Pero si las lanzas hacia atrás, podrás conseguir juntar las azules y... ¡Uf, qué dolor de cabeza! Necesitamos papel y lápiz.



¡SOCORRO!
Salen tejas por todas partes, y ninguna del color que queremos. Parece que ha llegado la hora de rendirse. Anda, pásanos las aspirinas. Necesitamos echarnos un rato.



KLAX

De: Midway **Precio:** No disponible **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Un juego de puzzles en 3D para los rápidos de mente, dedos y, en general, quienes busquen algo diferente a Tetris.

¡EL RETO! ¡Haz una gran X y conseguirás trillones de puntos extra!

Klax es un curioso juego de puzzles/acción que amenazó -sin éxito- con dominar el mundo poco después de que *Tetris* apareciese en la Game Boy. Tras una campaña promocional a lo grande, las versiones para consola en 16 bits del arcade original causaron furor durante un tiempo, pero mientras que *Tetris* ha resistido el paso del tiempo, *Klax* cayó en un sueño profundo.

Sin embargo, parece haber despertado de golpe y vuelve ahora que los avances técnicos de la Game Boy permiten una conversión del juego. ¿En qué consiste? Alinear tres tejas del mismo color, de forma parecida a *Puyo Puyo*. La diferencia está en la manera en que las tejas bajan por la pantalla hacia el pequeño flipper. Llegan a una velocidad bestial, y si aspiras a una puntuación alta tendrás que acumular hasta cinco tejas antes de dejarlas caer, porque de cuantas más tejas te deshagas a la vez, más puntos de *bonus* conseguirás. A medio camino del tablero las puedes volver a lanzar hacia arriba para intentar que lleguen en el orden correcto. Cuando ya muestres cierta pericia en el juego -o sea, después de muchos intentos frustrados- te encontrarás con que un extraño instinto *Klax* se apodera de ti. Un sexto sentido escondido en lo más recóndito de tu mente que te permite hacer malabarismos con tres o cuatro tejas mientras recorres con la mirada las filas de los cajones de abajo, para tratar de conseguir esa escurridiza puntuación máxima. No es para todo el mundo, pues es *mucho* más difícil que *Tetris*, pero bienvenido sea.

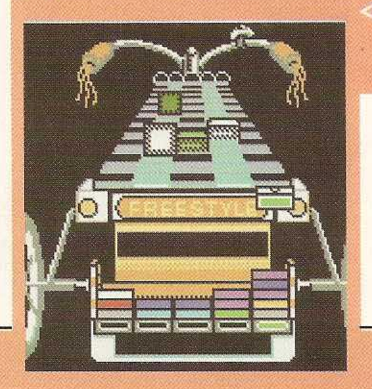
Funciona en blanco y negro?



Por desgracia, no. Klax sólo funciona en la Game Boy Color. Así que ya puedes ir corriendo a comprarte una.



Acostúmbrate. Por mucho que en Tetris te hagas 400 líneas al día, Klax es tan diferente que tendrás que aprender nuevas habilidades para seguir en el juego.



Esta línea en diagonal de tres tejas marrones está muy bien. Cuando desaparezca, las amarillas te darán más puntos de bonus.



Cada uno de los 100 niveles tiene un objetivo específico. Antes de acceder a un nuevo nivel siempre conseguirás un extra oculto...

El modo de estilo libre sirve para practicar. Puedes hacer caer todas las tejas que te dé la gana, y hacer que el juego dure una eternidad.

VEREDICTO

Un juego de puzzles en 3D adictivo, para el que necesitarás el cerebro de un gurú de Tetris y las reacciones de un experto jugador de Mario.



LOGICAL



¿Funciona en blanco y negro?



Sólo se puede jugar en la Game Boy Color. Mejor así, pues con una versión en blanco y negro no tendrías ni idea de lo que está pasando...

De: THQ/Proein **Precio:** 5.990 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Tiene ruedas, canicas y lodo. Pero no es especialmente lógico...

Los mejores momentos de la Game Boy los hemos vivido con juegos de puzzles. *Dr Mario*, las series de *Bust-A-Move* y, por supuesto, *Tetris* son títulos de lujo entre los muchos aspirantes. Así que cuando un nuevo título de puzzles aparece, más vale que sea realmente especial si lo que aspira es a destacar entre la multitud.

Logical, sentimos decirlo, no está a la altura de las circunstancias. Parece bastante sugerente: canicas de colores caen al área de juego desde la parte superior de la pantalla. Tu trabajo consiste en hacer girar las ruedas de forma que las canicas queden agrupadas por colores; cuando esto suceda, desaparecerán. En la práctica, sin embargo, los problemas estropean la diversión.

En primer lugar, es demasiado complicado. Has de manipular ruedas situadas por toda la pantalla, desplazando el cursor por medio del D-pad; girar las ruedas (en una única dirección) con el botón A; y mover las bolas pulsando el botón B en combinación con el D-pad. Es tan lioso que no se puede hacer rápida ni inconscientemente.

En segundo lugar, no es lo bastante frenético. La velocidad de la acción en pantalla más bien tiene propiedades sedantes. Aunque otros factores vienen a añadirse al juego para crear variedad, el diseño de los niveles no es muy inteligente: a los dos minutos ya adivinas lo que has de hacer y, después de eso, te lleva una eternidad completar el nivel.

Hasta que, de buenas a primeras, te cruzas con un nivel que es increíblemente difícil, casi imposible. Aunque ello no se debe a un ingenioso diseño de nivel, sino porque el tiempo es tan limitado que si por aquellas casualidades fallas una bola se acabó el juego. En la parte positiva, *Logical* posee esa rara cualidad: originalidad. Sin embargo, no es lo bastante intuitivo o adictivo para convertirse en un gran juego de puzzles. Buen intento, pero nos quedamos con *Tetris*.

¿PARA QUÉ SIRVE ESO?

A medida que avanzas por los niveles, van apareciendo una serie de mecanismos para complicarte la existencia. La idea básica es sencilla, pero después de un rato tendrás que estar pendiente de cuatro cosas a la vez. Aquí tienes para qué sirve cada cosa:

CONDUCTO PRINCIPAL
Las canicas van apareciendo por este tubo. Tan pronto coloques una, saldrá otra en su lugar. Tan simple como eso.

LODO VERDE
Dispones de un tiempo límite para sacar la canica del conducto principal y entrar en el sistema de tubos. El lodo verde te indica el tiempo que te queda.

MODIFICADOR DE COLOR
Cuando una canica pasa por uno de estos mecanismos cambia al color que indica.

SEMÁFORO
Cuando en un nivel el semáforo entre en funcionamiento, habrás de llenar las ruedas con las canicas por el orden indicado de izquierda a derecha (no explotarán hasta que lo hayas hecho). Así que tendrás que fijarte en un montón de cosas.

FLECHAS DE DIRECCIÓN
Sólo podrás hacer circular las canicas en la dirección indicada por la flecha, de otro modo rebotarán fuera.

INDICADOR DE COLOR
Te muestra el color de la próxima canica que aparecerá por el conducto principal.

SELECCIONADOR DE COLOR
Sólo una canica del mismo color puede pasar a través de uno de estos mecanismos. Si es de otro color, será expulsada.

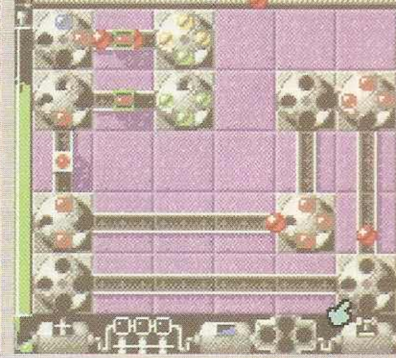
LODO AMARILLO
Si no acabas el nivel antes de que el lodo amarillo se agote, pierdes.

TELETRANSPORTE
Cuando una canica entre en un teletransporte, surgirá emparejada a otra canica en alguna parte del área de juego.

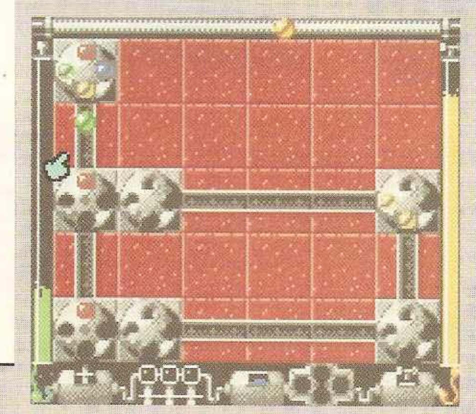
CIERRE DE SEGURIDAD
Cuando esté activado, habrás de llenar una rueda con la combinación de color indicada para poder continuar. Demasiado difícil.



Los niveles como éste, con muchas ruedas para llenar, no son particularmente difíciles, pero necesitarás tener más paciencia que un santo para completarlos.



La acción va a paso de tortuga. Hasta que llegas a este nivel: comete un error y se acabó el juego. ¿Es eso justo?





Sólo puedes pasar con canicas rojas a través del seleccionador de color. Los modificadores de color se encargarán de colorearlas apropiadamente.

A medida que vas avanzando por los niveles, encontrarás una variedad de obstáculos que harán más difícil que puedas colocar las canicas... El reto es, sin exagerar, inmenso.

VEREDICTO

Logical es una de esas ideas que probablemente parecían fantásticas sobre el papel, pero en la práctica, no es adictivo ni tiene gancho, dos cualidades esenciales en un buen juego.

2



concurso

Juega con Game Boy y participa en el sorteo de 10 cartuchos de Pokémon Rojo y 10 de Pokémon Azul.

Últimamente esa chica no deja de mirarte. Habéis compartido curso durante años, desde que las matemáticas dejaron de ser sumas y restas para pasar a ser raíces cuadradas y antes de comprender que lo que acompaña al verbo ser no es un complemento directo sino un atributo. Pero este último curso se comporta diferente. Ya no tenéis las peleas clásicas. Ya no discutís si las chicas deberían o no jugar a fútbol con vosotros o si tus bocadillos de mortadela son mejores que los de nocilla que prepara su madre. Al principio no le diste importancia, pero ahora se te ve más preocupado. Tu cabeza empieza a molestar y no paran de pasar imágenes suyas por tu mente cuando ella no está presente. ¡Hasta padeces insomnio! Esto no puede seguir así, ya no sabes qué hacer, e incluso en tu casa dicen que estás más descuidado con los estudios y nombran esa odiada palabra llamada amor. ¿Qué te está pasando? Tienes que averiguarlo. Mañana hablarás con ella.

PUESTAS: ....

MBRE: ....

MICIO: ....

LACIÓN: ....

DIGO POSTAL: ....

: ....

FONO: ....



Llega el gran día. Las ojeras demuestran las vueltas que le has dado a la cabeza hasta encontrar las palabras adecuadas. Te sabes el discurso de memoria. Quieres que te deje en paz y no quieres que lo haga. Esto de hacerse mayor es un follón. No hay mejor oportunidad para hablar que el recreo, cuando tus compañeros están concentrados en marcar goles y no se fijan si uno de ellos habla con el enemigo femenino.

Tiemblas; ha llegado el momento. Pero, entonces es ella la que se acerca a ti. El sudor empieza a recorrerte la cara. Ha tomado la directa y la distancia entre vosotros dos cada vez es menor. Entonces, cuando la tienes tan cerca que incluso puedes oler el perfume de su pelo, te dice:

- Hola, es que... he visto que tienes la versión roja de Pokémon y... era para preguntarte si podíamos intercambiar unos Pokémon.

Respiras con alivio y accedes a cederle tu cable de enlace. Tú también aprovecharás para conseguir unos cuantos Pokémon nuevos.

1- ¿Cuántas especies de Pokémon diferentes hay?
2- ¿Cómo se llama el Pokémon más famoso y querido?

Envía tus respuestas antes del 10 de diciembre a:

CONCURSO POKÉMON
GAME BOY
MC Ediciones, S.A.
PASEO SAN GERVASIO, 16-20
08022 BARCELONA

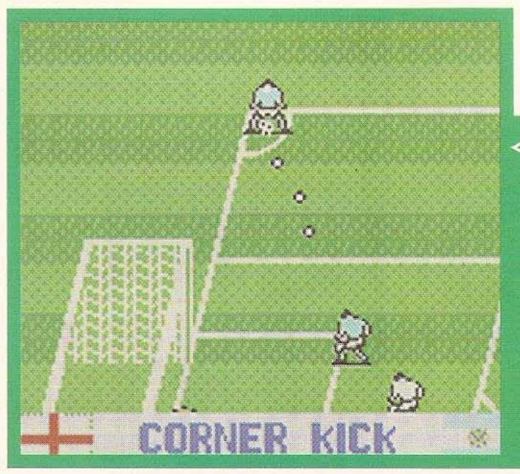




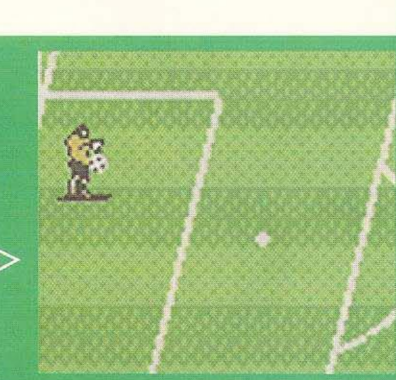
LAS BASES DEL CONCUSO

1. PUEDE PARTICIPAR CUALQUIER LECTOR QUE NO TENGA VINCULACIÓN ALGUNA, DIRECTA O INDIRECTA CON CUALQUIER TRABAJADOR O COLABORADOR DE ESTA EDITORIAL.
2. NO EXISTEN PREMIOS EN METÁLICO ALTERNATIVOS.
3. LAS RESPUESTAS DEBEN RECIBIRSE EN LAS OFICINAS DE MC EDICIONES, S.A EN EL PLAZO INDICADO. NO SE ACEPTARÁN RECLAMACIONES.
4. EL NOMBRE DE LOS GANADORES SERÁ PUBLICADO EN PRÓXIMAS EDICIONES DE LA REVISTA.
5. LA DECISIÓN DE LOS JUECES SERÁ INAPELABLE.
6. LA PARTICIPACIÓN EN ESTOS CONCURSOS IMPLICA LA ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS ANTERIORES.





Por supuesto que todas las normas vienen incluidas en el juego. Si echas el balón fuera, es corner favorable al otro equipo.



Tu portero no es un fiera que digamos, así que asegúrate de que le cubres bien. Por si acaso.



Gana el cara o cruz y podrás elegir campo o balón. Real como la vida misma.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '99

De: Konami **Precio:** 5.890 pesetas **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Incluso si estás jugando con un equipo de los malos contra uno de los buenos, tienes ocasión de igualar un poco el asunto cambiando las ventajas, como ha hecho el tramposillo de aquí abajo.



Uno de los mejores juegos de fútbol de todos los tiempos llega por fin a la Game Boy.

El fútbol es un deporte difícil de recrear en la Game Boy, ya que todos los movimientos elaborados, las características y habilidades que podemos esperar encontrar en otros sistemas no tienen cabida en éste. Pero no temas, porque aunque *ISS'99* no te permita hacer malabares con el balón, a lo brasileño, acaba resultando un gran juego y todo un divertido desafío. Así que, al loro.

Para mantenerte ocupado, y también para mantener esta versión en la línea de las otras (*ISS* ha cosechado un éxito enorme tanto en su versión para N64 como en la de Playstation) puedes probar las tres distintas modalidades de juego que te presenta. Para los principiantes tenemos el partido amistoso, en el que eliges un oponente (ya sea un amiguete o la misma Game Boy) y tratas de ganar el encuentro. Después está la opción de los penaltis. Con ésta, puedes vivir toda la emoción y el suspense de una tanda de cinco penalties por equipo. Pero estas dos opciones son tan sólo el precalentamiento, porque la acción de verdad llega con el modo International Cup, que es lo mismo que la copa del mundo, sólo que con el nombre cambiado. Puedes elegir el equipo con el que quieres jugar entre 32 equipos internacionales y existen muchos niveles diferentes de dificultad y tácticas para que las cosas no sean extremadamente complicadas para los que no saben mucho ni demasiado fáciles para los que controlan más.

Ya que todos los movimientos especiales han quedado fuera de esta versión, jugar es realmente sencillo. Todo lo que debes hacer es controlar bien los movimientos básicos: los pases, correr, hacer entradas y disparar a puerta. Pasar el balón no es tan fácil como en otros juegos.

En la mayoría de simuladores de fútbol, todo lo que necesitas hacer para enviar la pelota directamente a los pies de otro jugador es darle al botón del pase. En *ISS'99* necesitas algo más que eso porque, en

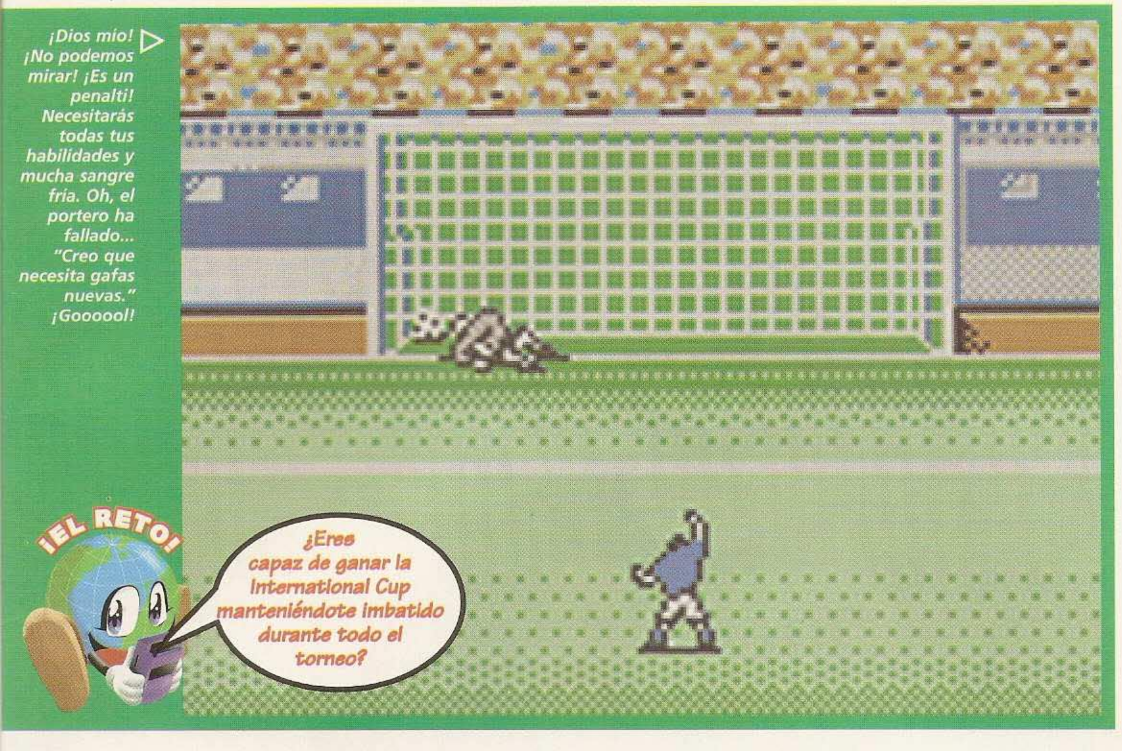
POR TODO EL MUNDO

Si lo que buscas es un reto, o si lo que quieres es jugar como Irán, esta es la tuya, porque el juego presume de disponer de 32 equipos (todos los que participaron en la pasada edición de la copa del mundo). Todos los jugadores están incluidos, sólo que sus nombres están un poquito cambiados, para que no sean reconocidos. Por ejemplo, David Beckham es Backham. ¿Puedes adivinar quién es quién? Venga, que no es tan difícil.



Cuando quieras ceder el control del esférico a otro jugador tienes que apuntar hacia la dirección en la que quieres que circule y luego darle al botón. Igual que en el fútbol de verdad, correr hacia tu portero no tiene demasiado valor. Y si no, pregúntale al colega éste.





¡Dios mío! ¡No podemos mirar! ¡Es un penalti! Necesitarás todas tus habilidades y mucha sangre fría. Oh, el portero ha fallado... "Creo que necesita gafas nuevas." ¡Goooool!

realidad, antes de efectuar el pase tienes que señalar con tu jugador la dirección en la que quieres que el balón vaya. Sólo así llegará a los pies del otro jugador (si pasas el balón a lo loco, lo perderás y te arrepentirás). Las escapadas también están fuera de lugar. Intenta dejar atrás a tus oponentes por piernas y te entrarán enseguida. Estas dos características, combinadas con el hecho de que una vez has perdido el esférico es muy difícil recuperarlo, sugieren que debes centrarte en un tipo de juego que ponga énfasis en la posesión del balón. El balón tiene que ser tuyo la mayor parte del tiempo, ya que los atacantes del otro equipo te lo pueden quitar en un abrir y cerrar de ojos y marcar incluso a través de una defensa de las más sólidas.

Quizás *ISS'99* no puede presumir de las finuras que otros juegos de fútbol ofrecen en otros sistemas pero garantiza diversión a tope. Y eso es lo que queremos.

Gracias a las distintas opciones de juego y a las tácticas que tienes a tu disposición, es muy fácil quedarse enganchado a este juego –tardarás un poco en ganar la International Cup, e incluso cuando ya lo hayas conseguido podrás juntarte con un amigo y desafiarlo o intentarlo con un equipo distinto.

La Game Boy puede no ser el mejor lugar para rendirle un homenaje al deporte rey, pero *ISS'99* consigue darle un toque divertido.

¿Funciona en blanco y negro?



Pues muy bien. ISS'99 no tiene ningún tipo de problema. Color, blanco y negro... Fantástico de todos modos.

VEREDICTO

Controles básicos y tácticas comprensibles convierten a este juego en algo soberbio. Una maravilla en el modo de enlace, también.





Puedes cambiar la duración de cada parte del encuentro. Más largas, más cortas. Incluso 45 minutos de juego es una de las opciones.

¿PREPARADO?

A diferencia de otros juegos de fútbol, ISS'99 te permite cambiar tu táctica antes de cada partido. ¿Que estás jugando contra un equipo de los duros y necesitas una formación defensiva? ¿Estás desesperado por marcar goles? ISS'99 tiene la táctica que necesites. También puedes desplazar a tus jugadores por el campo, y los contraataques deben estar incluidos en



tu estrategia. Aquí tienes algunas ideas: Lo primero es lo primero. Completa tus formaciones. Tienes dónde elegir y cada una de ellas ofrece distintas posibilidades ofensivas o defensivas. Tendrás que utilizarlas sabiamente para poder ganar. Elige bien, joven Jedi...

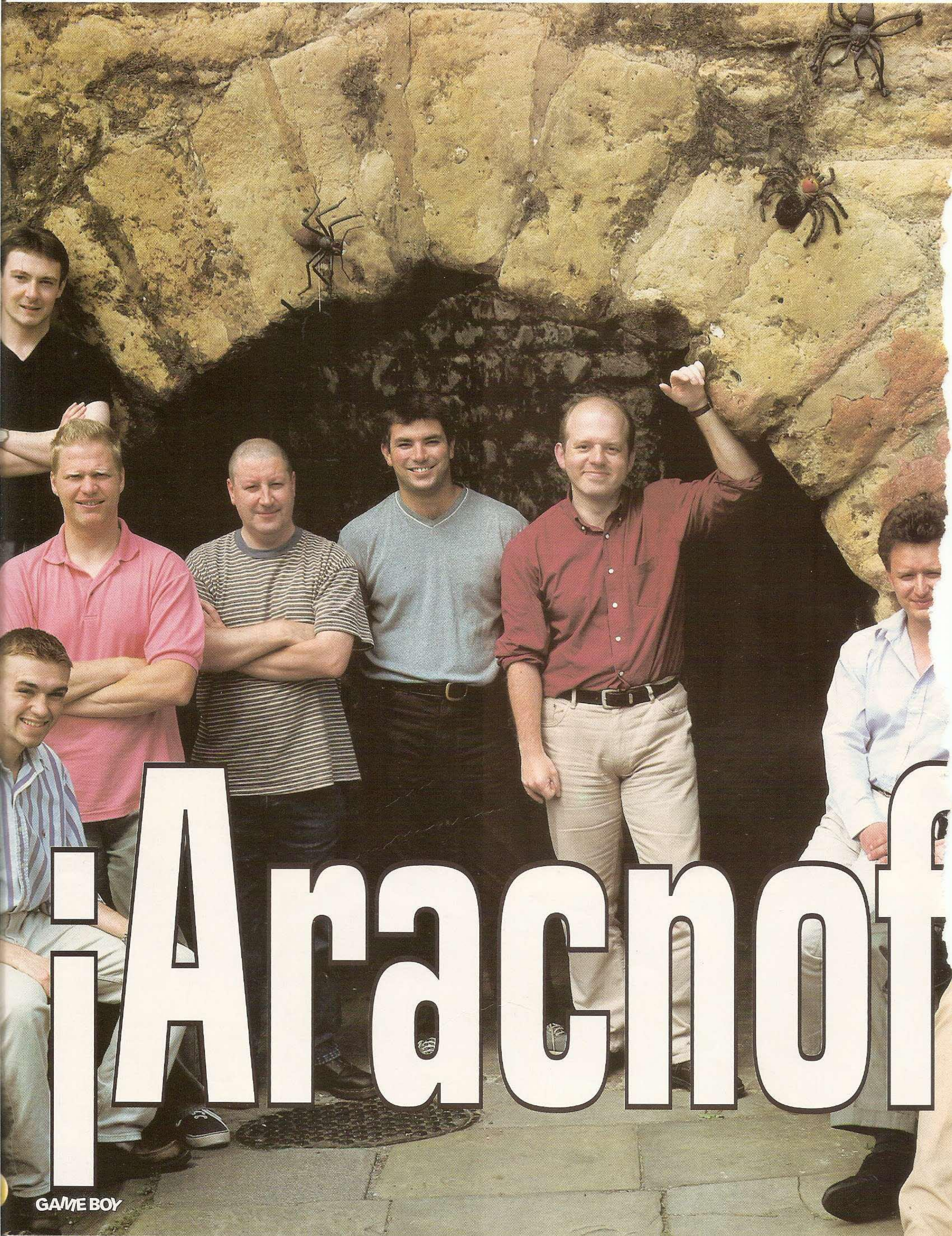


(¡Huy no!, esto es otro juego...)

Una vez has elegido la formación, llega el momento de decidir la táctica a seguir. De nuevo tendrás que pensar si lo que quieres es ir a marcar goles. Si es así, decídete por una estrategia ofensiva (si no, elige la defensiva y empléala a conciencia durante todo el partido).



Ahora que ya tienes la táctica, tendrás que escoger equipo. Claro que siempre puedes quedarte con el equipo que la Game Boy ha seleccionado, pero si has cambiado de táctica será mejor que también cambies de equipo, para ver si los jugadores ocupan la posición adecuada. Como en todo, experimentar es esencial.



¡Aracnof

¡lia!

¿Conoces Grand Theft Auto? ¿El juego en el que robas coches, cometes crímenes y entregas paquetes sospechosos? Pues, bien, hay una versión para la Game Boy Color, y si todo va según lo previsto, saldrá al mercado en noviembre (nosotros ya hemos jugado con ella). Podría tratarse de la mayor licencia para Game Boy. Te presentamos al equipo de desarrollo...

Nos fuimos hasta los bellos parajes de Lincoln (Inglaterra) para visitar Tarantula Studios, una filial de Take 2 Interactive (los creadores de *GTA London*, *Cool Hand*, *Reservoir Rat*, *Hollywood Pinball* y *Oddworld Adventures*), y un volcán en plena actividad.

En esta compañía, integrada por unos 30 energéticos empleados, desde programadores, artistas gráficos y músicos a personas que prueban los juegos, se palpa un ambiente electrizante. Cinco tarántulas de verdad tienen su morada - eso sí, cada una en su correspondiente receptáculo de metacrilato- en la oficina del director, Steve Marsden, el cual nos comentó que aún no tienen nombre. Pero, vayamos por partes.

Aquí, como en cualquier estudio de desarrollo, siempre se traen algo entre manos. ¿En qué proyectos trabajan? Hablamos con Amy Curtin, de la oficina de prensa de Take 2, sobre algunos títulos increíbles que podrás jugar dentro de unos meses.

Amy nos comentó: «*GTA London* alcanzó el número uno en ambos formatos nada más salir, y relegó al *GTA* original al segundo lugar. He echado un vistazo al código de *GTA 2* para la Game Boy y es impresionante». (Más tarde pudimos darle una miradita, y comprobamos que con sólo un 60 o 70 por ciento codificado ya parecía buenísimo.)

Amy prosiguió: «Take 2 ha inaugurado Rock Star, con sede en Nueva York. Se encarga de los videojuegos, pero sólo produce juegos de calidad. Hará *GTA 2* en la consola bajo esta marca».

A continuación, el programador Dan Harper nos enseñó el código de *GTA* en el que estaba trabajando. El código avanzaba por la pantalla de su ordenador. Era como estar dentro de *The Matrix*. Ensambla la mayoría de las veces con un Z80, aunque otras utiliza un 8086. Pura jerga de programador. Mientras el fruto del trabajo de Dan aparecía en la pantalla, Amy nos decía: «Nadie más lo ha visto. Toda la música original, que se podía escuchar durante el juego, se ha cambiado por otra totalmente nueva. El juego está codificado en un 50-60 por ciento y esperamos lanzarlo en septiembre. ¡Fijaos lo fantástico que es! ¡Nos sentimos tan satisfechos!»

Dan, por su parte, nos comentó: «La perspectiva en picado es realmente maravillosa, digna de Game Boy. Por el momento, la conversión va viento en popa. Aunque el proceso es difícil, puesto que la versión para PC tiene 80 megas y el código se ha de optimizar y reescribir, pero parece mentira lo mucho que hemos podido mejorar el juego. Es todo un reto».


Dan ha codificado GTA para la Game Boy.

Su trabajo le obliga a tener que levantarse muy temprano. «Todos tenemos horarios muy duros», admitió Dan, resignado. La mayoría de PC's tienen instalado el Pentium III. Frazer Nash, el nuevo jefe de productos, se encarga cada semana de comprobar cómo va el desarrollo del código. Frazer estaba en aquellos momentos con Ant, el programador músico, para revisar las últimas composiciones. Hablaríamos con Ant más tarde en el estudio de música.

En 1997, Dan se graduó con matrícula de honor en Molectrónica y

¡A EXAMEN!

Nombre: Paul Byres
GB: ¿Cuál es tu cometido?
PB: Soy una de las personas que prueba los videojuegos. Así me gano la vida.
GB: Descríbenos tu rutina diaria.
PB: Bueno, normalmente hay muchos proyectos ejecutándose en la sala de pruebas, pues nos llega nuevo software con mucha frecuencia. Accedemos a los últimos juegos de Take 2 en varias versiones. Está la versión alfa, en la que el código aún es una «parte por construir». De todas maneras, hago una primera valoración de los aspectos de diseño y paso mis impresiones directamente a los codificadores. La siguiente versión es la beta. Tres o cuatro de nosotros nos pasamos un par de semanas probando la versión, no sea que haya errores: examinamos los gráficos, el sonido y la jugabilidad, y señalamos cualquier anormalidad que repercuta en la fluidez del juego. Después, están las versiones maestras que volvemos a probar, justo antes de su lanzamiento como demos o copias comerciales.
GB: ¿No te aburre tener que jugar los juegos de principio a final?
PB: Bueno, no creo que sea una lata para ningún jugador empedernido. Lo más tedioso es cuando hay una versión en otro idioma y tienes que comprobar todo el texto. Los simuladores de vuelo también son bastante duros. Pero, por lo demás, no está mal.

durante un par de años trabajó haciendo ordenadores, antes de unirse al equipo de Tarantula hace unos tres meses. «No os acerquéis mucho a las arañas», nos susurró con complicidad. Tomamos nota mental, mientras un escalofrío nos recorrió el cuerpo de sólo pensar en esas patas peludas.

¿Qué margen de creatividad tienen los programadores en este tipo de conversiones? ¿Reciben instrucciones?

Dan contestó misteriosamente: «Es un cambio de arquitectura tan grande pasar de un PC a un Z80, que la mayor parte del programa se ha de volver a escribir y además, éste necesita ser más rápido. Aunque se nos haya acabado el espacio de la pantalla, siempre quedan algunos extras. Entonces, contamos con una LCD para la traza vertical (vertical trace). Forma parte del reto.

«Como la pantalla de estado de *GTA*, el texto que describe la misión, etc. Se han de incorporar todos los extras, pero cambiándolos un poco. También le añadiremos una o dos mejoras: cambios que harán que se ejecute de forma más eficiente.»

Amy entonces intervino: «Creo que lo principal es mantener *GTA* tal cual es, pero también se ha de tener en cuenta que habrá de amoldarse a la Game Boy.» En ese punto ambos coincidían plenamente. «Ahí, ahí», apostilló Dan, «la parte creativa es mucho más independiente.»

¿Supone un gran reto incorporar las 40 misiones o más de *GTA* en la Game Boy? Dan nos explicó: «Creo que muchos programadores piensan que el reto está en la capacidad de memoria, así que bajo ese aspecto sí lo es. Y en la Game Boy eso es especialmente importante. Con sólo 64K de espacio para direccionar, supone un gran esfuerzo incorporar todo en la memoria y mantener la velocidad alta para que los gráficos sean nítidos. En los juegos nuevos, se trata de encontrar un equilibrio entre la velocidad y la memoria que va a ocupar.»


Chris ha puesto pies a los Teleñecos.

Precisamente, ¿cuáles son esos juegos?

Aparte de trabajar en *GTA*, Tarantula se ocupa del desarrollo de *Los Teleñecos*, *Silicon Valley*, *Three Lions* y *Evel Knievel*.

Christopher Jones, programador jefe, ha estado trabajando en *Los Teleñecos* durante un mes aproximadamente, pero detrás de cada título hay dos artistas y dos programadores, y todos ellos trabajan en estrecha colaboración. Chris acababa de recibir unos fotogramas de animación de uno de los artistas gráficos y a él le tocaba empezar el desarrollo de la historia:

«Se trata básicamente de Statler y Waldorf», empezó a contarnos. (Ya sabes, los dos vejetes que desde su palco se dedican a menospreciar todo con insidiosos apartes y arrojar burlas venenosas a cualquier cosa que se mueve.) «Durante el juego, habrá unos pequeños videoclips en los que saldrán haciendo comentarios; por tanto, hemos añadido animación, en clave de humor disparatado.»

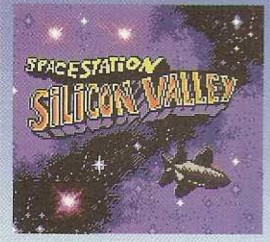
«*Los Teleñecos* siguen gustando a mucha gente, incluso a los jóvenes. ¡Está tan bien! Incluso sin oír la sintonía de la serie (¡bará-bará ba raa rara!), sabes que son ellos.» Chris parecía estar muy satisfecho con los resultados de animación. Aparecen todos los personajes, incluidos Kermit y el pollo. Sam, el águila norteamericana de cabeza blanca y alas oscuras, se ve fantástica. Chris añadió sonriendo: «El diseñador se ha lucido con los personajes, los ha clavado.»

«¿La trama del juego sigue el hilo



Nombre: Ant Paton
GB: ¿Cuál es tu cometido?
AP: Compongo la música de los juegos. La grabo en estéreo, por lo que si enchufas los cascos a la Game Boy, oirás que la música va alternativamente de izquierda a derecha. (Así es, ¡funciona!).
GB: ¿La compones con el ordenador o con el teclado del piano?
AP: Cuando tengo las ideas claras, utilizo el teclado del piano para introducir notas y el ratón para crear segmentos nuevos. Pero no toco el piano muy bien, mi fuerte es la guitarra. Necesitaría algún tipo de captor de archivos de sonido MIDI para el ordenador, que ya he pedido al jefe. (Risitas).
GB: ¿Cómo empezaste en esto?
AP: Siempre he estado metido en el mundo de la música, me he pasado la mayor parte de mi vida, desde la escuela, tocando en grupos. En Manchester tenía un par de estudios de grabación. Luego, me pasé a los ordenadores.
GB: ¿Cuál ha sido el proyecto que más te ha divertido?
AP: Electronic Pinball para PC resultó muy interesante. Ya que toda la música iba en CD, pude utilizar muchos instrumentos reales como por ejemplo guitarras y me lo pasé en grande. Aunque la Game Boy tiene sus restricciones, aún puedes sacarle tres notas a la vez. De forma muy básica, puedes tocar acordes, y con eso puedes llegar a crear muchas cosas. Normalmente utilizo Cubase para programar la música.

SILICON VALLEY

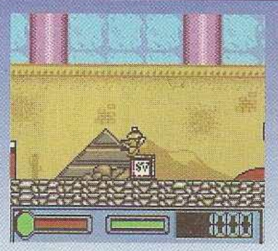


Aquí hay de todo...



desde robots a ovnis hasta...


una jungla con elefantes y...


¡un desierto con pirámides!

EVEL KNIEVEL (en desarrollo)



Su vida son las motos.



No deletrees «evil»...


o se va a armar una de gorda.


¿Ése de la izquierda es Jar Jar?

argumental de *Los Teleñecos*?», preguntamos. A lo que nos contestó: «Se trata de una aventura que transcurre por seis zonas horarias diferentes. Cada Muppet queda atrapado en un horario, así que cada nivel tiene un estilo diferente y dentro de cada zona horaria hay varios niveles.»

Uno de los mayores retos para los artistas gráficos fue, irónicamente, dotar a los personajes de brazos y piernas. Chris nos lo explicó así: «Poner los pies en su sitio ha sido de lo más innovador. En la serie de televisión, los personajes carecen de pies, por lo que hemos tenido que hacerlo a nuestro aire.»

Pasamos de los pies de los Muppets a las ovejas radioactivas de *Silicon Valley*. Los programadores Martin McKenzie y Lee Hammerton nos desvelaron algunos aspectos de la trama, que tiene algo que ver con aliens y manipulación genética. El juego original era en formato N64 (codificado por DMA); así y todo, en la pantalla en miniatura tiene un aspecto asombroso.

Steve Marsden nos dijo: «El cartucho tendrá que ser inmenso, porque va a ser un juego para la Game Boy Color. Pero, ¡vamos a tirar la casa por la ventana!» A continuación, Amy prosiguió con la historia: «La nave espacial se ha estrellado y te conviertes en esa cosa de meteorito. La idea es que has de conseguir todos esos animales; toda la información sobre cada animal en particular aparece en pantalla, lo que resulta ideal para niños, y has de dar vueltas por ahí y cumplir misiones diferentes, como reunir ovejas, meterte en la alcantarilla para perseguir una rata y ese tipo de cosas. La versión para N64 ganó algunos premios, pero es que la versión para la Game Boy Color es perfecta. Hoy la he visto por primera vez y pienso que es fantástica.» Totalmente de acuerdo.

Steve nos dio más detalles: «El juego original tenía unos 30 niveles, pero para esta versión nos hemos visto obligados a segmentarlos y cada nivel consta de dos o tres partes. Así que, al final, habrá unas 90 partes en total. Realmente inmenso. También se incluyen siete idiomas.» Y profundiza: «Ésa es la razón de que hayamos desarrollado una rutina de impresión de texto, porque años atrás se solía incorporar texto en los gráficos, con lo cual, cuando tenías que hacer localización, tenías que guardar los gráficos una infinidad de veces.» Eso acababa con la memoria. «Por lo tanto, ahora contamos con esta sofisticada rutina de impresión, lo único que has de hacer es substituir el archivo de texto, así parece más profesional: se parece mucho a la localización en el PC.»

El siguiente juego al que pudimos echar una miradita fue *Three Lions* y nos pareció fabuloso. La pantalla de táctica era algo impresionante, pero más increíble aún era la vertiginosa velocidad de los jugadores y de la pantalla de *scrolling*. Cuando Steve se preparaba para lanzar el balón por lo alto, la Game Boy hizo algo completamente inesperado: empezó a hacer pitidos de código morse para que el estadio fuese todo un clamor. Graciosamente, esto se reconoció como un «¡a por ellos!» La Game Boy se transformó en un «Ba-dá Ba-dá». Nos volvimos todos histéricos. En esta versión, podrás encontrar una amplia selección de comentarios incendiarios, que hacen rugir al público, del tipo: «Va a tener un accidente muy desagradable» o «el árbitro está chiflado» y cosas en esa línea...

Buscando lanzar la pelota con efecto, jugamos como España y conseguimos un pase cruzado ante las mismas narices de la selección de Brasil. La acción era frenética y las palmas de las manos empezaban a sudarnos. Los seguidores del equipo contrario empezaron a increparnos. No es justo, ¿verdad?

«Hay aproximadamente cuatro o cinco grupos de colores de indumentaria», nos contó Steve. «Si en la indumentaria de Inglaterra predomina el blanco, entonces será el equipo blanco, mientras que a Brasil le correspondería el azul», dijo apuntando a la pantalla. «No podrás tener todas las combinaciones, debido a la escala de color, pero, con los colores actuales que llevan los equipos, casi casi», comentó jocosamente.

EL DIRE



Nombre: Steve Marsden

GB: ¿Cuántos empleados tiene Tarantula Studios?

SM: Por el momento, hay 24 personas en el departamento de desarrollo y pronto contaremos con 15 personas para probar los juegos.

GB: ¿Cuál es la historia de estas tarántulas de verdad? ¿De dónde proceden?

SM: Cuando trabajaba en Spidersoft, a principios de los noventa, surgió la idea de adornar la oficina con un gran acuario de peces tropicales, pero era poco práctico porque se ha de limpiar muy a menudo. Así que, inspirados en el nombre de la compañía, nos fuimos a una tienda de animales que había cerca y compramos estos ejemplares. No necesitan muchos cuidados. Llegamos a tener 15 arañas; pero, por desgracia, los machos viven menos que las hembras. La proporción es de 10 a 1, y las hembras suelen vivir hasta los 30 años. Si tienes machos, te resulta un pasatiempo caro pues cada dos años has de ir comprando nuevos ejemplares. Con todo, son unos animales de compañía interesantes...

GRAND THEFT AUTO (en desarrollo)



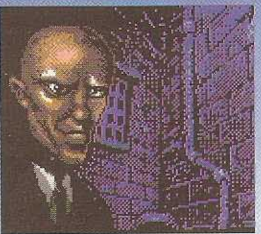
¡Será fantástico!



¡Con todos los personajes!



¡Con todas las misiones!


¡Y todos los malos!

THREE LIONS (en desarrollo)

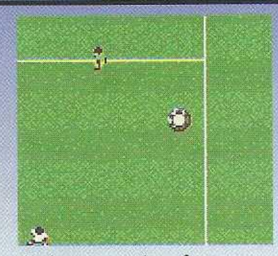

Beckham, falla el tiro.



Fija las opciones fácilmente.



La pantalla de introducción.


¡Qué pena, está en fuera de juego!

LOS TELEÑECOS



Animal y sus solos de batería.

Statler y Waldorf siguen en su palco.

Aún hay química entre ellos.

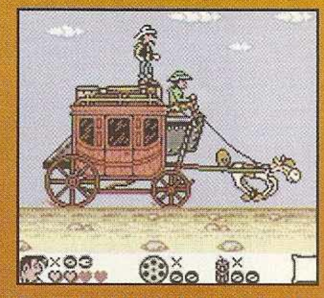
Los sprites aguardan nerviosos.

¡RUMBO AL NIVEL!

Lucky Luke tendrá que viajar a través de varios territorios para pescar a los malos. Este desafortunado sujeto es uno de ellos.



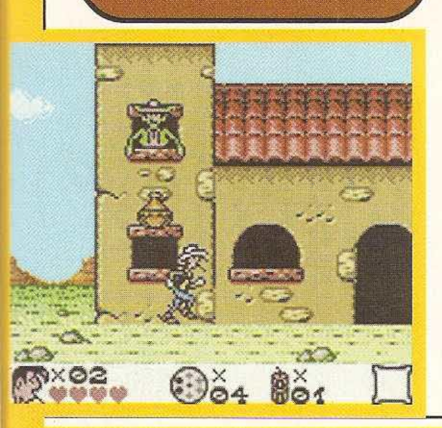
Bienvenido al poblado fronterizo más cutre de todo Tejas. Mucho ojo con los mexicanos furiosos. Las plantas rodantes son igual de peligrosas.

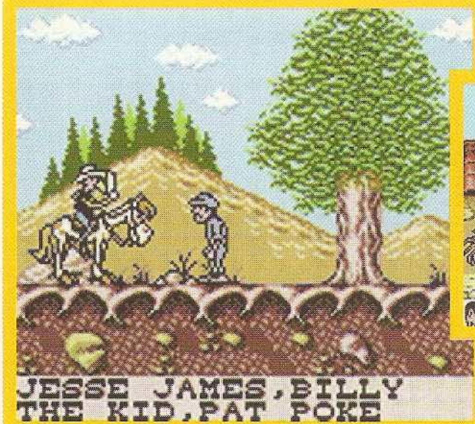


Siguiendo una pista, Luke se sube a la diligencia hasta el próximo poblado. Vigila con los indios a caballo, pues no se muestran muy amistosos.



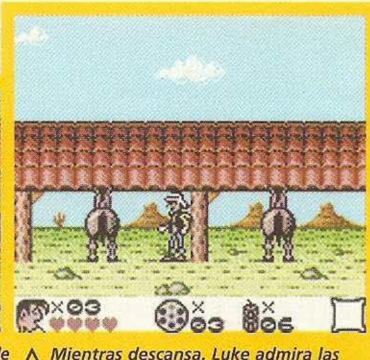
Ah, la civilización... ¿puede ser? Los vaqueros están en son de guerra. Dispárales y verás cómo se les bajan los pantalones. ¡Una locura!







Luke, ágil cual gacela, puede balancearse en pequeños ganchos que sobresalen de paredes o impulsarse para subir tejados.



Mientras descansa, Luke admira las ancas de los caballos. No te acerques mucho, pues arrean coces como mulas, con lo que pierdes energía.

LUCKY

De: Infogrames **Precio:** 5.490 pesetas **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Enfúndate las botas con espuelas y el sombrero, vaquero. Cabalgamos al Lejano Oeste.

Cómo diablos puede Luke considerarse afortunado? Unos latosos bandidos han escapado de la cárcel y han huido a tierras lejanas. Más bien, Luke debería sentirse desgraciado, pues a él le corresponde la ingrata misión de pillar a esos canallas. Por supuesto, todo y todos en el Salvaje Oeste quisieran verle muerto: Cowboys, Injuns e incluso plantas rodantes se la tienen jurada. No se comprende, pues, cómo pudo aceptar el trabajo...

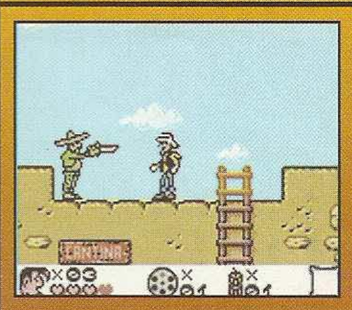
¿Otro plataformas de *scrolling* más? Como bien sabes, la pequeña consola no anda corta de títulos, y desde que la Game Boy Color saliera a la calle, montones de ellos han llenado las estanterías de las tiendas. ¿Qué tiene *Lucky Luke* que no tengan otros juegos?

Bueno, para empezar, en la jugabilidad da cien vueltas a otros títulos. Tiene ese punto justo de dificultad, que te lleva un poco más allá cada vez que juegas. A cada pocos niveles, tienes un password, con lo cual siempre podrás volver donde lo dejaste la última vez.

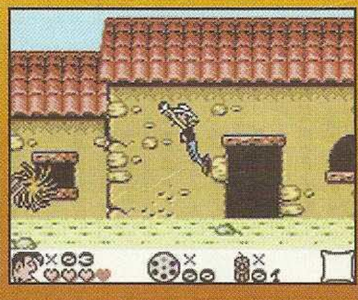
No hay, menos mal, una sobrecarga de plataformas, por lo que no llegan a ser un problema o una molestia. Los frecuentes saltos de precisión de *Turok 2* echaron a perder el juego, pues eran demasiado difíciles. No ocurre lo mismo con *Lucky Luke*. Hay, por supuesto, algunos saltos complicados; pero, en general, pasar el nivel requiere más cronómetro que precisión. Hay postes, cuerdas oscilantes y la posibilidad de balancearte en ellas; eso

¡LOS SALVAJES DEL OESTE!

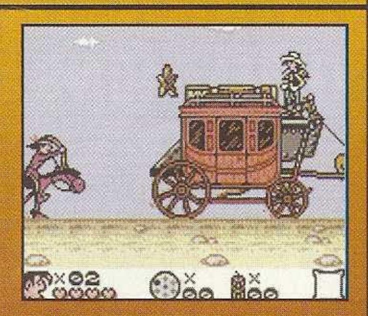
Algunos malos se dejarán la piel con tal que Luke fracase en su búsqueda.



Los airados mexicanos, que habitan el poblado fronterizo de Tejas, lanzan puñales a Luke. ¡Malditos estúpidos, qué desagradecidos!



Esas plantas rodantes enormes, aunque no lo parezcan, son muy peligrosas. El más suave roce tumbará a Luke.



Esquivar las flechas de los indios a caballo es fácil. Sitúate en la parte delantera de la diligencia.

RAZONES DE PESO

El típico truco de hacer caer el peso sobre el balancín.



Súbete al balancín. Adivina qué pasa después...

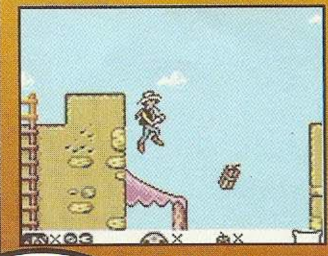


Apunta al peso con tu fiel Colt 45 y dispara... ¡Cuidado!



Lanzado por los aires, Luke podrá alcanzar plataformas que de otra manera eran inaccesibles.

TECHO DE GOMA



Ten los ojos bien abiertos por si descubres toldos. Éstos te lanzan por los aires, normalmente para recoger montones de cosas buenas ocultas.

LUKE

¡EL RETO!

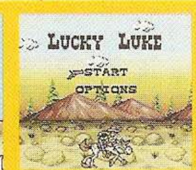
Consigue llegar al primer punto para guardar ¡sin perder una vida!

quiere decir que para avanzar habrás de utilizar muchos elementos del escenario.

También cuentas con puzzles, que deberás resolver para acabar el nivel. A menudo, el problema será encontrar una pieza que falta en algún mecanismo y que te permite superar un obstáculo. Así, pronto te descubrirás reparando el escenario, y utilizando el sentido común para avanzar. Los niveles son variados: en un nivel andarás por un poblado de pioneros, mientras que en el próximo viajarás en una diligencia. Los gráficos aportan mucho al juego; sobre todo, mucho color y una animación espléndida, en especial con los caballos al galope.

En suma, pues, todo un éxito. Quizás los puntos para guardar estén poco espaciados (¡me cachis!), el juego peque de simplón, y la panda de vaqueros sea de poca monta; pero, aun así, éste es uno de los mejores plataformas para la Game Boy Color.







△ *¿No ves algo sospechoso en ese muro? ¿A qué esperas, pues, para colocar un cartucho de dinamita? ¡Corre, que se acaba la mecha!*

¿Funciona en blanco y negro?



No tientes a la suerte. Con una Game Boy original, este juego perdería todo su encanto.

VEREDICTO

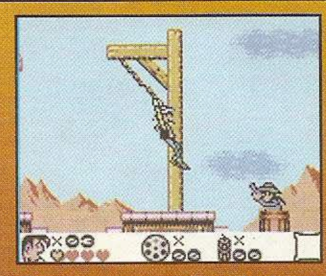
Un plataformas con casi todos los ingredientes, pero tan simple como su protagonista. Los jugadores más expertos ya pueden ir guardando el látigo.





◁ *Acaba un nivel y Luke dará un paseo por el Oeste hasta la próxima parada.*

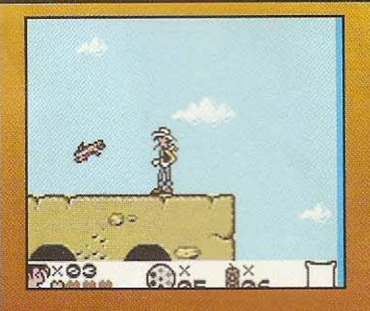
¡NO ME VACILES!



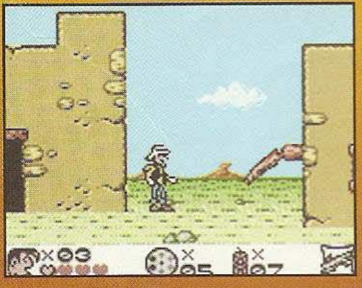
Cuando veas una cuerda oscilando en el aire, pega un bote y agárrala. Oscilará de izquierda a derecha, y te servirá de impulso para saltar más alto y más lejos.

¿TE HAS DADO CUENTA?

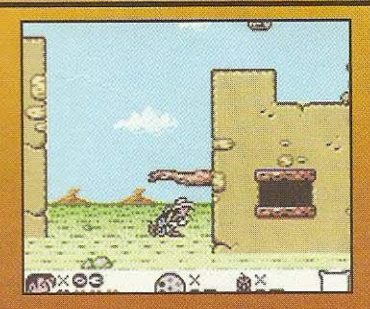
¿Incapaz de acabar el primer nivel? Es que no sirves. Aquí tienes cómo...



En el primer nivel, has de resolver este puzzle para poder continuar. Observa y verás...



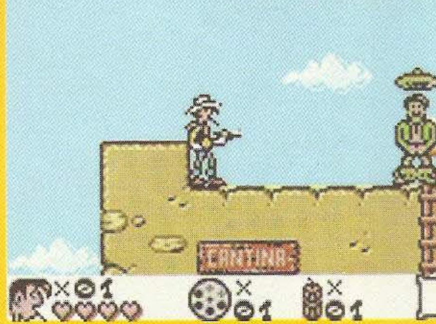
Ésta es la rama rota que has de arreglar. Ponte debajo de ella y agáchate, Luke hará el resto. En realidad, es todo muy técnico.



Resultado: una cornisa, lista para cumplir con su función habitual. Ahora puedes subirte al muro. Utiliza el obstáculo Luke...

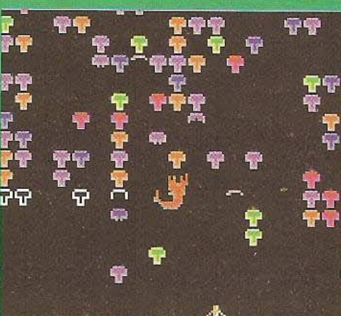
▽ *Dispara a un mexicano y se le caerán los pantalones. Dispárale cuatro veces y tendrá una muerte terrible.*







Gráficos de la vieja escuela, ¡no hay más que verlos! Ésta es la pantalla de carga original... ¡los años no pasan en balde!



Te acabas de despachar un ciempiés y ¡zas!, una nueva tanda de bichejos aparece de inmediato.



El ciempiés ataca normalmente en muchos segmentos individuales. ¡No sabe nada el bicho éste!

CENTIPEDE

De: Proein/Take 2 **Precio:** 5.490 pesetas **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Retrocedamos en el tiempo y vayámonos a cazar bichos. Centipede fue lo último en lucha contra insectos de los ochenta. El precedente de Starship Troopers.

¡EL RETO!

Supera diez pantallas sin perder una sola vida y dispara a cinco arañas seguidas.

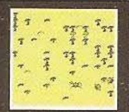
Era 1982. ¡Uf!, de eso hace ya 17 años. Fue cuando *Centipede* invadió las pantallas de ordenadores de medio mundo. Eso por sí solo ya te da una idea del tipo de título que es. Fuera la complejidad; aquí no hay giros inesperados y descabellados en la trama, ni tampoco aventuras. Para ser francos, es uno de los juegos arcade más auténtico de todos los tiempos.

Más sencillo no podía ser: tienes el control de un árma que dispara fuego rápido y tu labor consiste en destruir los ciempiés que van bajando por la pantalla. Los insectos en cuestión están formados por ocho o diez segmentos agrupados, aunque, a veces, aparecen sueltos, para tu exasperación. El resbaladizo animal se desliza pantalla abajo hacia ti, y has de eliminarlo antes de que llegue a la parte inferior. Si consigue llegar, entonces iniciará un ataque lateral a destajo, del que no podrás defenderte. ¿No te parece sencillo?

Bueno, si le añadimos arañas, escarabajos y tropecientos más insectos rebotados, tendrás entre manos un buen reto. La pantalla está poblada de champiñones, en los cuales habrás de invertir cuatro disparos para hacerlos desaparecer y que suelen tapar tu visión del ciempiés a medida que éste desciende.

Pero, la verdad, este tipo de juego no puede acaparar tu atención durante mucho rato. Es increíblemente básico, y como juego retro, se le notan los años. *Centipede* es, en efecto, un ataque del pasado, y como tal, no ofrece nada nuevo.

¿Funciona en blanco y negro?



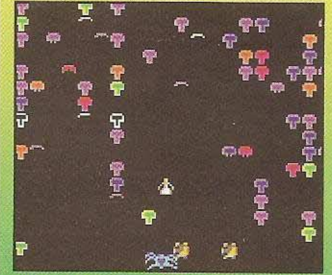
Pues, la verdad, no. La pantalla no para de parpadear y así no se puede estar por la faena. Mejor tenerlo todo claro.

VEREDICTO

Un maduro del género, de escaso atractivo y que proporciona diversión en pequeñas dosis. A los fans de lo retro les encantará.

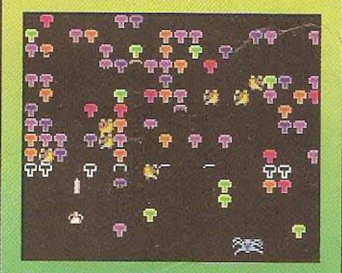


ARMAS A LA CARRERA



El arma se desplaza a izquierda y derecha bastante rápidamente, y, al contrario de Space Invaders, del que Centipede es el más cercano en espíritu, puedes moverte también arriba y abajo. Lo que es esencial para más tarde, cuando los segmentos empiezan a multiplicarse.

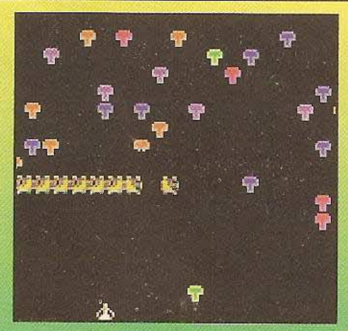
SE EXTIENDEN COMO HONGOS



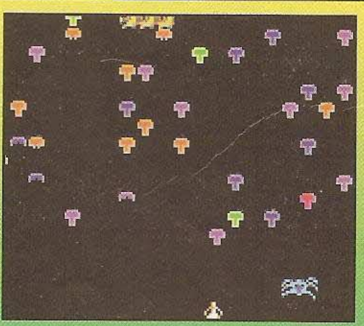
Cuando la pantalla empieza a atestarse de champiñones, las cosas se ponen un pelín negras. Si matas ciertos bichos crecerán más champiñones, y cada vez que elimines al ciempiés un nuevo plantel aparecerá. Y así la acción va a más.

¡AHÍ VIENE LA PLAGA!

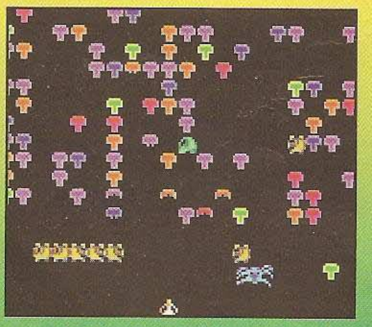
Necesitas un buen plan insecticida. Aquí tienes algunos de los exasperantes artrópodos que Centipede te echa. ¿Viste Men In Black? ¡Bien!



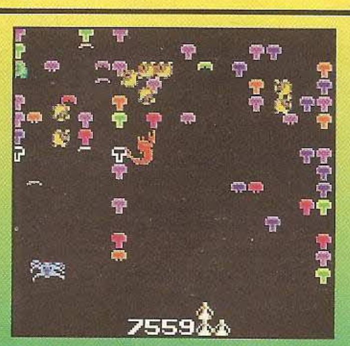
El ciempiés, tu principal enemigo, ataca formando una cadena de segmentos. Si no consigues destruir cada trozo, serás suyo. Mátalo antes de que baje demasiado.



La tarántula es una fuente constante de irritación, se mueve en diagonal por la parte inferior de la pantalla. Por suerte, un disparo es suficiente para acabar con ella. Eso sí, está muy ágil.



Este bicho baja por la pantalla, sembrando un reguero de champiñones (corre hacia arriba a por el ciempiés). Elimínalo cuando empiece a poner fin a su tarea reproductora.



Puede parecer horroroso y moverse de forma impredecible, pero el escorpión es en realidad un blanco fácil. Un disparo certero lo pondrá en su lugar.

LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64

MC 64 MAGAZINE

Dinamita la rutina con la revista más cañera sobre el mundo de Nintendo 64. Actualidad, reportajes, análisis, trucos y guías de los juegos para la consola más poderosa del mercado.









Nº22 YA A LA VENTA

375 Ptas
2,25 Euros



Chicas, Game Boy

Voy a matar a ese conductor", ruge Leanne. "¿Te ha pasado delante?", pregunta nuestro reportero móvil. Pues sí. Han puesto el *Top Gear Pocket* en la Game Boy. Estamos en el tejado del hotel (puro *rock'n'roll*), a un tiro de piedra de Abbey Road Studios. Ya sabéis, el sitio donde grababan los Beatles y, esto... Oasis. A nuestra izquierda, cuatro adolescentes deslumbrantes y gamberras escapan por un momento del maquillaje, las fotos y de un callado, nervioso y complacido entrevistador para echar una partida en la Game Boy. Estas muchachas pertenecen al siglo XXI y brilla el sol. Buen momento para pasar un rato en el tejado.

Leanne, Mim, Kate y Fiona nacieron en la localidad inglesa de Dudley, crecieron, fueron juntas a la escuela, formaron un grupo y firmaron un contrato para EMI inmediatamente después de su *primer* concierto en Barfly, una popular sala de conciertos londinense. Les ha ido bien. Nuestro equipo siente vértigo en las alturas y nota que el estómago se le encoge. Alguien estornuda. Una solitaria bolsa de plástico pasa flotando en el aire... Es el primero de los muchos momentos surrealistas que vamos a conocer entre tanta barra de labios, rizos erizados y esmalte de uñas brillante. Nos ponemos a reír.

Jugamos a nuestros juegos (*Top Gear Pocket*, *Tetris*, *Mortal Kombat 4*, *Bomberman World*), ignoramos el vértigo y aguardamos pequeños milagros. Éstos llegan en su debido momento.

"Eh, oye, ¿qué tengo que hacer cuando llego a este escenario?" Habla Mim con su acento cantarín. Está absorbida en *Bomberman World*. "Con éste no se puede matar gente, ¿verdad?", pregunta Leanne, en un tono que parece desmentir cruelmente sus escasos años. "No, no puedes, y además el camino de bajada es muy largo", le respondemos. "¿Qué hay que hacer para que suban hasta arriba?", exclama Mim (*Bomberman World* es duro de roer). "Mmm... ¿Y si saltas por ahí?", mascullamos, "¡Ajjj! No estoy segura." "¡Sííí! Ha funcionado." Asunto resuelto.

Estas chicas conocen el mundo de los videojuegos desde hace tiempo e incluso, citan a la sensacional Game Boy en una de las canciones que van a aparecer en su primer álbum, hacia Navidad. Tiene el sugestivo título de *Turn It On* ("ponlo en marcha"/"ponlo caliente"). Leanne, Mim, Kate y Fiona dejan sus juegos en pausa y nos la cantan, seguida por una ronda, especialmente excitante, de histeria controlada.

Put your Game Boy down switch off the television and leave your troubles all behind. Big up! We're on a mission!"

("Deja la Game Boy, apaga el televisor y olvídate de todos tus problemas. ¡En marcha! ¡Tenemos una misión!")

"Tal y como dice la canción, tenéis cosas más importantes por hacer", farfullamos en respuesta. Por un momento, no sabemos qué decir.

"¿Qué puede haber más importante que una Game Boy?", señala Kate. Bueno, de eso se trata. "Este juego es *geniaaaal!*", chilla otra. El mundo da vueltas. Nos agarramos con fuerza a una barandilla de seguridad. Ha llegado el momento de la pregunta-trampa. ¿Qué pensáis de Mario? ¿Es fontanero, pizzero o mafioso? "Fontanero", chillan al unísono. "¿Y Luigi?", pregunto, para ponérselo más difícil. Alguien murmura: "Mafioso". O tal vez haya sido el viento.

Alguna gente no se deja engañar. ¿Cuál es la pregunta que más odian? ¿Tal vez Paul Gauguin y la vanguardia rusa?

"¿En qué os diferenciáis de las Spice Girls?", replican al unísono. Cómo no. ¿Y cuál es la pregunta favorita? "¡Cuando la gente nos pregunta por nuestra música y está realmente interesada en conocerla!"

¿Y qué hay de su música? Son fans de las estrellas del *boogie* de los setenta, como *The Sweet*, *Slade* y *Marc Bolan*, y abrazan por un igual la estética hortera del glam y del pop: imaginaos a *Shampoo* con bolas peludas, o a *Suede* con más guitarras

Aviones privados, helicópteros, jacuzzi, ropa de diseño, hoteles de cinco estrellas y pérdida de equipaje: así pasamos la mañana. Entrevistamos a 21st century, cinco pendencieras adolescentes provenientes de Inglaterra que se están haciendo famosas en el mundo del rock: Leanne, Mim, Fiona y Kate. Hablamos con ellas en el tejado de su hotel. Los peinados y zapatos que llevan son creaciones propias.

y rock'n'roll



y menos cabriolas. Imaginaos a *Fuzzbox*... no, mejor que no os lo imaginéis.

¿Y cuál ha sido su experiencia más asombrosa, si dejamos aparte esta sesión de juego en el tejado? Los British Awards (los premios de la música en Gran Bretaña). Parece ser que los han encontrado "asombrosos". Y tenían una mesa justo delante del escenario. "Logramos compartirla con Robbie Williams. Pasamos una noche de embrujo, codeándonos con personas que hasta ahora sólo habíamos visto en la TV."

Como todo el mundo, se iniciaron en los videojuegos con *Sonic* (con la rudimentaria MegaDrive) y *Alex the Kid* (con la aún más rudimentaria Master System). Siguen hablando todas a la vez. "El primero de todos fue *PacMan* y luego vino *Dark Castle*". "*Sonic* me cambió la vida". "*Mario es geniaaaal*". Ah, por supuesto.

En lo que respecta a los hombres, Mim siente debilidad por Jacques Villeneuve, a Kate le gusta Grant Nicholas de Feeder, Leanne se interesa por Robbie, Ewan MacGregor y Kelly Jones de *Stereophonics*, mientras que Taylor Hawkins, de *Foo Fighters*, se ha ganado el corazón de Fiona. No sólo comparten sello discográfico con Robbie (EMI); también se le parecen por su inclinación a la guasa, por desgracia para los indefensos *Gomez* tras su aparición en *Top Of The Pops*, la versión inglesa de *Cuarenta TV*. Las muchachas nos cuentan una historia perversa: "Su habitación estaba al lado de la nuestra y teníamos puertas contiguas, ¿vale?" Vale. En todo caso, se embarcaron en un juego de falsas reclamaciones que acabó en que un falso técnico de iluminación les encargó el desayuno. Los *Gomez* tuvieron que levantarse a una hora inclemente de la mañana para recibir un desayuno descomunal que ellos no habían pedido. Aún no han arrojado el televisor por la ventana del hotel, pero sólo es cuestión de tiempo...

El lanzamiento europeo de las *21st Century Girls* tuvo lugar el 20 de septiembre con la puesta a la venta de su nuevo single, *"Teenage Attack"*. El álbum, que aún no tiene título, no aparecerá al menos hasta diciembre. Seguro que las divertidas canciones de estas chicas picaronas llegan pronto a nuestras listas de éxitos.

¿CAVAS, COLEGA?

Aquí tienes una pequeña guía para avanzar por la galería correcta o para cavar en el lugar adecuado

El secreto del asunto está en controlar el tiempo. Tus movimientos son ligeramente más lentos que los de los malos, así que para empezar, ve con cuidado que no te pillen, porque si lo hacen estás listo.



Busca los ítems con bonus especial. Hay reforzadores, bombas inteligentes, invencibilidad y armas extras. El diamante azul que ves aquí aumenta la potencia de tus disparos hasta convertirlos en devastadores.



Intenta no empacharte comiendo escenario. A veces es mejor que circules por las galerías que ya has abierto. Lanza los cofres por las galerías cuando los monstruos suban por ellas.





Es como si te abrieras camino a bocados a través de una de esas nubes rosas de las bolsas de chucherías, pero gigante.

HOLY MAGIC CENTURY

¡EL RETO! Avanza todo lo que puedas sin efectuar un solo disparo, matando a los malos dejando caer cosas sobre sus cabezotas.

De: Virgin Interactive **Precio:** no disponible **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Remontémonos siglos atrás: diversión al estilo de la vieja escuela Arcade.

VEREDICTO

Otro intento de versionar al ya clásico Mr. Do. Colorido y encantador, pero todavía lo suficientemente familiar para seguir resultando divertido.



La tecnología básica tendrá unos diez años de antigüedad, pero aun así, a veces no podemos dejar de preguntarnos asombrados aquello de "pero, ¿cómo lo hacen? Si calzar un juego como *Zelda DX* dentro de una Game Boy parece más complicado que colocar cuatro elefantes en un seiscientos".

Holy Magic Century es el antiguo juego arcade *Mr. Do* en todo menos en el nombre. Por si no lo recuerdas, vamos a hacerte un resumen.

HMC es un juego de recoge-la-gema con una pantalla por nivel. Malvados monstruos corren detrás de ti dispuestos a matarte y la pantalla, en vez de tener la forma de un laberinto con principio y final como en *PacMan*, adquiere su forma a tu paso. Eres tú quien crea el laberinto. Mientras vas caminando por el escenario, verás que va desapareciendo, dejando tras de ti un espacio negro que los monstruos aprovechan para perseguirte. Si te echan el guante, pierdes una de tus vidas.

Tienes a tu disposición un orbe mágico, un arma de un solo disparo, que además tarda bastante en recargarse. También puedes cargarte a los malos atrayéndoles hasta situarles bajo de uno de los cofres y luego, justo cuando pasen por debajo, eliminando esa parte del escenario. De vez en cuando también aparecen reforzadores. Para completar cada nivel debes recoger todas las piedras preciosas sin que te pillen los malos. Y bueno, eso es todo. *Holy Magic Century* es acción a tope de la vieja escuela arcade, con sus típicos pros (juego sencillo y adictivo) y sus contras (repetitivo, no puedes saltarte los niveles), como todo en la vida, así que pilla ya tu Game Boy y ponte las pilas.

¿Funciona en blanco y negro?

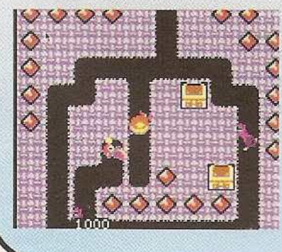


Puedes jugar igual de bien, sólo que como si estuvieras en un episodio de la Familia Monster. Eso sí, el juego es el mismo.

¡TESORO MÍO!

Por si todavía no has pillado la idea, aquí tienes absolutamente todo lo que necesitas saber sobre Holy Magic Century y no te atrevías a preguntar.

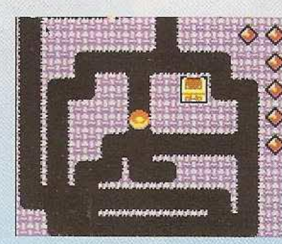
Juegas como un chavalete llamado Brian. De hecho, nunca se dijo que Mr. Do no tuviera nombre de pila, pero en caso de tenerlo, probablemente no sería Brian... ¡Vaya! nos estamos desviando del tema. Perdón.



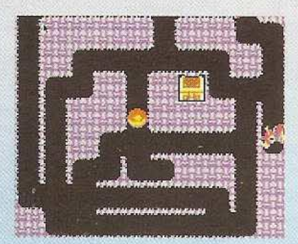
Aquí debes recoger las piedras preciosas de color rojo. Huy, que ya lo sabías... pero bueno, un consejo más: intenta no comer demasiado escenario, porque los cofres podrían caer encima de ti y dejarte en plan extrafino.



Puedes ir comiendo escenario para llegar a las piedras preciosas y a los cofres del tesoro. Los malos sólo pueden seguir las galerías que tu abres, con lo que es posible guiarlos hasta debajo de los cofres... je, je, je.



Dispara a los malos con tu Orbe Mágico. Los tiros rebotan por la pantalla durante un rato, razón por la cual deberás apuntar con precisión y exactitud. No querrás balas que reboten por todas partes...



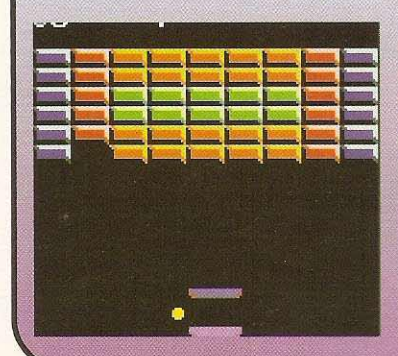
Los cofres del tesoro tienen una utilidad doble. Por un lado, te dan reforzadores que te serán muy útiles, y por el otro, si te comes la tierra que hay debajo de ellos, aplastan a los malos que pasen por debajo.



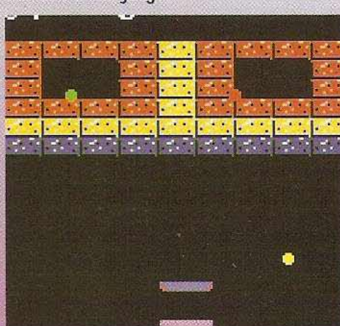
¡DALE FUERTE!

Super Breakout ofrece cantidad de variaciones sobre la misma premisa básica para mantener la acción lo más dinámica posible. Hasta un modo para dos jugadores asoma la cabeza por ahí...

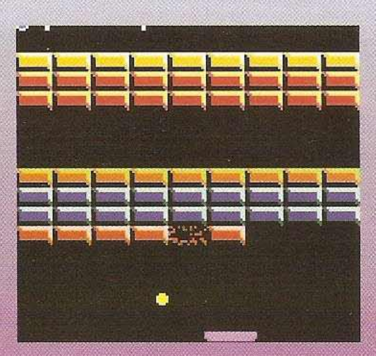
DOBLE
La opción de dos bates (uno por encima del otro) te da dos oportunidades para golpear la pelota, utilizando el bate inferior como apoyo en caso de que falles el primer golpe. Claro que también tienes dos pelotas ahora...



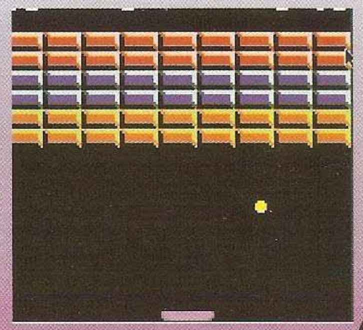
CUEVAS
De nuevo tienes la configuración de bate doble, pero esta vez los ladrillos están divididos en dos áreas, con una cueva cada una, dentro de la cual hay una pelotita. El truco consiste en sacar las dos pelotitas y mantenerlas en juego.



PROGRESIVO
Dos líneas de ladrillos se separan del resto y van bajando cada pocos segundos, lo que significa que debes derribarlas antes de que se te vengan encima. Difícil pero irresistible. Velocidad y precisión son aquí la clave.

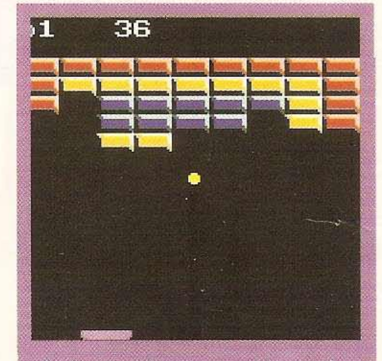


DOS JUGADORES
Sorprendente... En lugar de unir dos Game Boy y jugar al estilo Tetris (es decir, que los ladrillos que tú destruyes se los pasas a la pantalla de tu oponente), esto va por turnos.



SUPER BREAKOUT

Atraviesa las primeras filas de ladrillos en menos de treinta segundos. ¡Es muy difícil!



Sí señor, el genuino y el mejor. El objetivo (para los que viven en Marte) es derribar esos bloques.

De: Take 2/Proein **Precio:** 5.490 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

¿Recuerdas a Swing Out Sister, que cantaba una canción titulada Breakout? Pues esto es el juego de esa canción. (Casi te lo crees, ¿eh?)

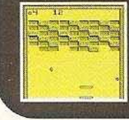
Si hay algún sitio donde los juegos antiguos siempre serán bien recibidos, es en la Game Boy. Sin tener que depender demasiado de gráficos llamativos o de efectos de vídeo ostentosos para impresionar al personal, es el lugar perfecto para dar cobijo a los clásicos de toda la vida, aquellos que siempre se recuerdan (los que fueron famosos en su día, claro). Ajena a gráficos imponentes y efectos de vídeo de película, nuestra valiente maquinita de bolsillo no tiene piedad cuando llega el momento de valorar un juego en toda su esencia.

Y hay que decir que *Super Breakout* posee jugabilidad de calidad suficiente (algo tan difícil de conseguir) como para valer lo que cuesta y ganarse su sitio en la maquinita que acoge juegos como *Zelda DX* y *Pokemon*. Es un juego tan viejo como el *Tetris*, y consiste en una mezcla de aquel puzzle venerable y el prehistórico *Pong*. Hablamos, en suma, de un juego de puzzles con acción incorporada. Es sencillo: tu objetivo es romper hileras de ladrillos situadas en la parte superior de la pantalla con una pelotita que hábilmente diriges con una especie de bate que hay en la parte inferior.

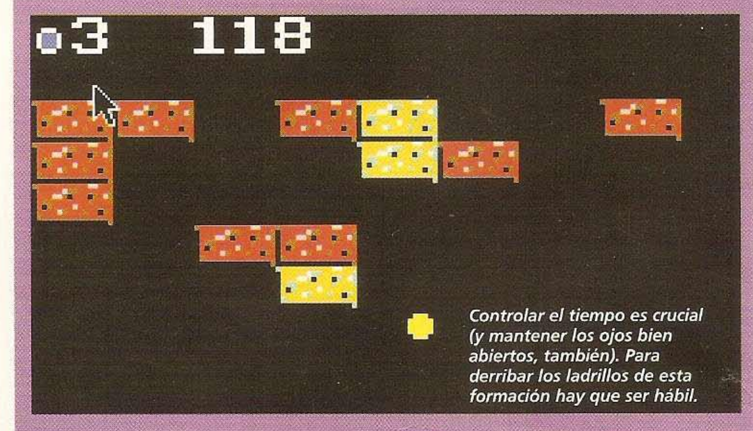
Sencillo, básico y aun así engancha de un modo sorprendente (¡pregúntale a tu padre!). Cuanto más avanzas, más rápida va la pelota y aparecen más ladrillos en formaciones distintas y cada vez más complicadas. Toda una experiencia para tu viaje en bus o en metro.

Pero, ¡oh qué pena! *Super Breakout* no es tan flexible ni está tan bien pensado como *Tetris*, ya que la esencia pelota/bate/ladrillo del juego no contribuye demasiado a la variedad. De todos modos, es el antídoto perfecto para el aburrimiento... aunque no dure mucho.

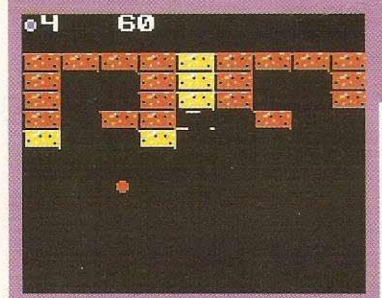
¿Funciona en blanco y negro?



Mejor que te quedes con la Game Boy Color. Es difícil ver el movimiento de la pelota en una pantalla en blanco y negro.



Controlar el tiempo es crucial (y mantener los ojos bien abiertos, también). Para derribar los ladrillos de esta formación hay que ser hábil.



Parece que el juego de las cuevas está a punto de terminar. Si puedo romper esa línea de arriba seré libreee como el sol cuando amanece...

VEREDICTO

Otro de los títulos veteranos que vuelven a la Game Boy para que nos devanemos bien los sesos a base de puzzles.





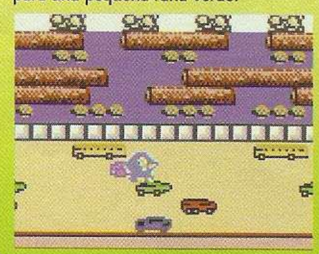
◁ Oooh, ¿no es encantadora? Al final del juego, desearás atropellarla tú mismo.



¿"Ouch"? ¿Eso es todo lo que tiene que decir? ¿Por qué no: "¿hay algún veterinario en la sala?"? ▷

NI REPORTERO NI DICHARACHERO

La vida de una rana joven y tierna puede llegar a su fin de mil maneras distintas si no vigila por dónde va. Coches que atropellan, cocodrilos hambrientos y aguas profundas en las que ahogarse... Es un mundo muy cruel para una pequeña rana verde.



FROGGER

De: Take 2/Proein **Precio:** 5.490 pesetas **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

La tendencia retro continúa con el anfibio favorito de todo el mundo. Parece divertido, ¿verdad? Pues sigue leyendo.

Muchos de los mejores juegos de la historia han sido cosas inmensamente sencillas. *Tetris, Bust-A-Move* y *Twister* dependen todos de un sencillo conjunto de normas de funcionamiento y la diversión llega cuando el asunto empieza a enredarse.

Frogger es esencialmente lo mismo: una idea sumamente elemental que se complica a medida que te adentras en el juego. A la venerable edad de 18 años, el juego ha hecho una regresión y ha vuelto a la etapa de los pañales otra vez. Los gráficos tienen un aspecto increíble... para ser de 1981, queremos decir. Una ranita verde, cochecitos, tronquitos que flotan... (nada ha cambiado desde aquella época dorada de los juegos). Si esto es positivo o no, tendrás que decidirlo tú.

Los más fieles adeptos a los clásicos estarán dando gracias al cielo porque alguien haya decidido quitarle el polvo a *Frogger* y envolverlo o llevárselo puesto, pero sin duda se trata de una experiencia que a la mayoría nos deja igual. Si nunca has jugado, te diremos que encarnas a la ranita verde en cuestión y tu misión es ayudar a cinco ranas a cruzar una carretera llena de coches y un río infestado de cocodrilos para llegar a las seguras cuevecillas del lado opuesto.

Una vez has conseguido esto, vuelves a repetirlo. Sólo que los coches van más rápido, hay más cocodrilos y troncos flotantes que se hunden cuando te pones sobre ellos. Es tan complicado como freír un huevo, hasta más fácil y todo. La acción se vuelve trepidante a medida que vas superando niveles, pero el juego en sí nunca cambia o avanza de manera sustancial. Claro que, si fuera así, no sería *Frogger*. El problema es que hoy en día esperamos algo más cuando nos gastamos el dinerito...



¿Funciona en blanco y negro?



Si en color ya no está muy bien, en blanco y negro es casi un desastre. Tan divertido como una ortodoncia.

DOS ES MULTITUD

Frogger tiene un modo para dos jugadores, pero al estilo de la vieja escuela. Cuando un jugador ha perdido una vida, es el turno del otro (como en la cabina arcade). Visto así, no necesitas un cable de enlace. Sólo mucha paciencia y amiguetes que se conformen fácilmente.

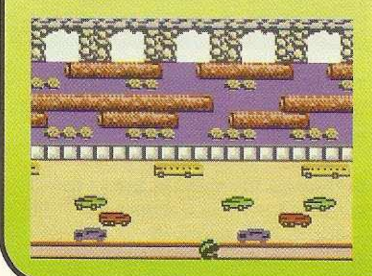


LA VIDA ES DURA

Hay muchos obstáculos empeñados en bloquearte el camino, pero si eres rápido y los esquivas bien, llegarás sano y salvo a tu destino. Si no lo eres... puré de rana para cenar.

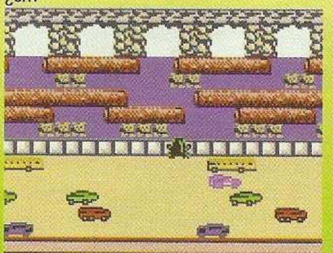
LA CARRETERA

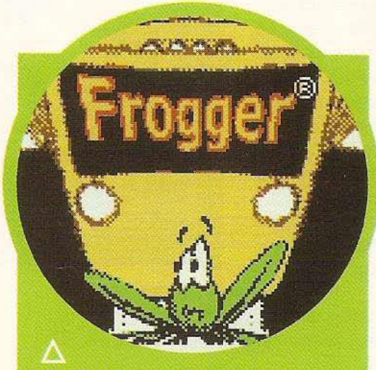
Ten cuidado con los coches. Algunos son rápidos, otros muy lentos, pero todos son mortales de necesidad. Tendrás que mover bien esas ancas para cruzar la N-II de los videojuegos.



EL RÍO

Si pensabas que nuestra coleguilla verde estaría aquí como en casa, andas muy equivocado, porque no es muy buena nadadora, que digamos. Cuidadín con los troncos flotantes. Vaya pedazo de gráficos, ¿eh?





△ Aquí está nuestra protagonista, haciéndose la víctima... No le queda mucho.

VEREDICTO

Un clásico con arrugas. Está bien, pero tiene sus achaques. Reuma y tal. Aburridete.



LA GRAN JU

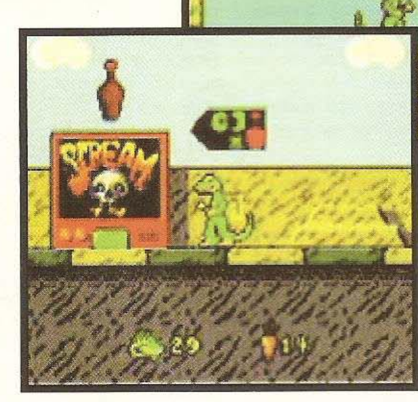
BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE 3



Introduce los códigos siguientes para acceder instantáneamente a los niveles:

NIVEL	CÓDIGO
4	SXBX47
5	XCB84R
6	CTB84R
7	CCB84H
8	TTB8GR
9	1TBX4J
10	L1BXGW
11	51BV42
12	LBVGN

GEX: ENTER THE GECKO



Para conseguir 255 vidas, entra en el nivel que tiene un abismo sin fondo cuando te quede una sola vida. Lánzate por ese abismo. Cuando Gex esté a punto de palmarla, sal del nivel con el botón start del menú. Ahora no te quedarán vidas. Repite el proceso una vez más y conseguirás 255 vidas. Lo malo es que tendrás que encontrar un control remoto rojo NUEVO antes de que puedas conseguir la contraseña correcta.

Para activar el cuadro de la Mona Lisa, dirígete hacia la estantería cerca de la puerta en el primer nivel. Efectúa un ataque de cola contra los libros y la estantería se apartará. Dale un toque a la palanca y da un supersalto para colocarte sobre el cuadro de la Mona Lisa. Entonces tendrás la opción de apagarlo o encenderlo.

CASTLEVANIA LEGENDS

GUSTAZO PORTÁTIL...

Introduce [Meat] [Candle] [Candle] [Meat] como contraseña para empezar desde el último nivel con todos los ítems y todas las armas del alma ocultas a tu disposición.

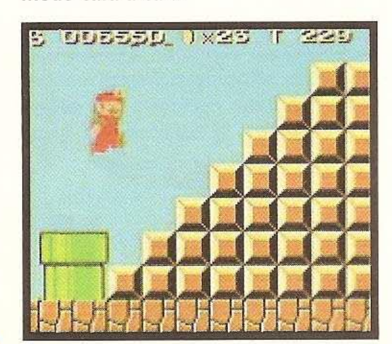
¿Y las contraseñas de los niveles? Prueba con [Axe] [Cross] [Space] [Clock] para el tercer nivel, y [Clock] [Space] [Dagger] [Dagger] para el cuarto. Experimenta un poquito con estos códigos.

SUPER MARIO BROS DELUXE

¿Qué, tienes problemillas para conseguir los 300.000 puntos necesarios para acceder a los Niveles Perdidos? Una manera fácil de conseguirlo es jugar al juego de adivinar el futuro hasta que consigues el bonus Princess´ Extremely Lucky Five-Up. Empieza entonces una nueva partida con tus diez vidas. Aplasta a cada enemigo con el que tropieces, recoge todas las monedas que veas y destroza los ladrillos que sobren, golpe aquí, golpe allá. Intenta siempre alcanzar la punta del asta de la bandera. En algún lugar del quinto mundo encontrarás puntos más que suficientes para lo que necesitas.

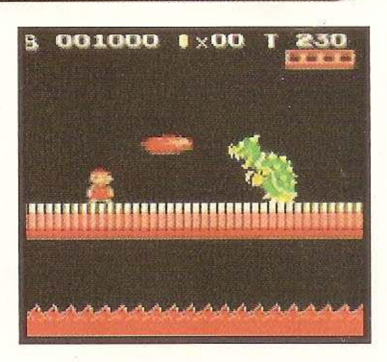
Para conseguir acceso a los niveles perdidos:

Consigue una puntuación mínima de 300.000 puntos. En la pantalla de Título selecciona a "Luigi" para los ocultos "Original Super Mario Bros 2: Lost Levels". Para conseguir el acceso a los niveles de bonus "You Vs. Boo" debes anotar por lo menos 100.000 puntos. Selecciona en la pantalla de Título "Boo" para los niveles de bonus "You Vs. Boo". Te encontrarás con el fantasma en el modo cara a cara.



Para terminar de llenar tu álbum de fotos, realiza las filigranas siguientes en el orden que tú quieras:

- Despeja los mundos 8-4 (2 fotos)
- Consigue fuegos artificiales después de un nivel
- Encuentra un 1-UP oculto



- Encuentra el tallo de una planta de judías
- Mata a un Goomba
- Mata a uno de esos calamares
- Mata a Latiku (el tipo que lanza esos irritantes pinchos)
- Mata a un pez
- Mata a un Hammer Bro
- Mata a un chico bala
- Mata a un Koopa Troopa (cualquiera)
- Mata a un tipo cucaracha
- Mata a Bowser con bolas de fuego

Juega un Enlace Vs con un amigo para tener una imagen de Mario y Luigi jugando al Modo VS. Salva a Peach para conseguir una imagen de Mario recibiendo un beso. Finalmente, intercambia High Scores para ver a Toad y a Peach intercambiando las High Scores.

Para conseguir algunos puntos fáciles, ve a la etapa 3-2. Cuando veas la primera tortuga, golpéala y chuta el caparazón hacia la derecha. Acto seguido, corre tras él pero no lo toques. Si te mantienes a su velocidad, golpeará a muchos de tus enemigos y te acabará dando un 1-UP. Ahora deja que el caparazón te golpee y repite la operación. Sigue así hasta que alcances la puntuación deseada. Para conseguir vidas extras debes dirigirte al modo del adivino antes de iniciar la partida (en el cajón de juguetes). Continúa eligiendo cartas hasta que consigas una de las buenas (la que tiene a Peach dibujada). Esto te dará diez vidas para empezar la partida en lugar de las cinco de rigor.

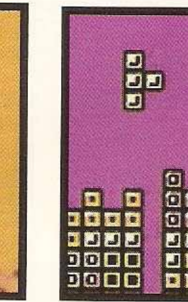
ARRETA

Si no te sale a la primera, pasa de las reglas y haz todas las trampas que puedas... (Viejo proverbio nintendero)

RUG RATS

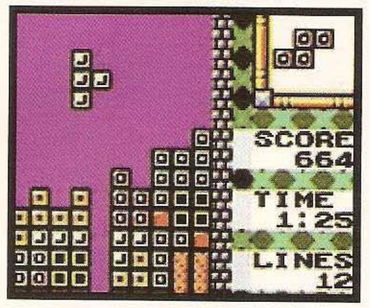
Abre niveles secretos con los sifuientes códigos:

BVBYFJND	Train Crash
TQMMY QK	Hospital
RJDBCVRT	Light Woods
VNGBLJCV	Dark Woods
LJTBWQQD	Ancient Ruin
BJGSMVSH	Reptar



TETRIX DX

Cuando caiga cualquier pieza que no sea una barra o un cuadrado, presiona IZQUIERDA (continúa presionando izquierda incluso después de que toque la pared) y sigue presionando A muy, muy rápido. Verás como la pieza... ¡da marcha atrás en la pantalla!



MORTAL KOMBAT 4

Para tener nuevos personajes y opciones de encuentros, introduce:

92234	Juega como Reptile
100100	Lanzamientos desactivados
205205	Reptile de lucha
460460	Swicharoo
688422	Dark Combat
987666	Mensaje
123926	Otro mensaje
985125	Psycho Kombat
020020	Sin bloques
033000	Mitad de vida jugador uno
000033	Mitad de vida CPU



TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Introduce como contraseñas:

DLVTRKBWPS: Todas las armas
DLVTRKBBRD: Modo Bird
DLVTRKBLVS: Vidas infinitas
DLVTRKBNRG: Invencibilidad
DLVTRKBLVL: Saltar niveles

Y para acceder a los niveles:

Nivel 2: DVYLWKVYTQ
Nivel 3: GRYLWKWVCZ
Nivel 4: DRYLSRWVZN
Nivel 5: GVZLSRWQLS
Nivel 6: DVZLBVSQLN
Nivel 7: GRZLBVBQLL
Nivel 8: DRZLBVBQLN
Nivel 9: GVYNBVBQGD

En el nivel 9, presiona ABAJO cuando veas que los enemigos salen de un túnel secreto. Dispara al ordenador y destruye la incubadora para ver un final distinto.

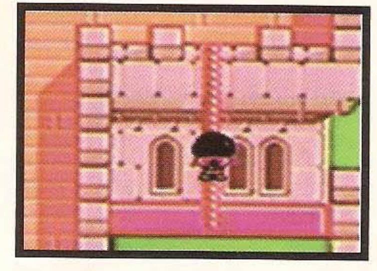
V RALLY

Para acceder al nivel MEDIUM, introduce FAST como contraseña. Para entrar en el nivel HARD, la contraseña es FOOD. ¡A correr, amigo!



QUEST FOR CAMELOT

Suponiendo que tienes como mínimo 30 joyas, cuando sólo te quede un corazón y estés cerca de un save point, guarda el juego, reinicia y cárgalo. Serás premiado con un lote de corazones. ¡Bieeeen!



LUCKY LUKE

Introduce los siguientes códigos para seleccionar nivel:

Nivel 1: Luke, Horse, Horse, Old Man, Luke
Nivel 2: Coyete, Horse, Luke, Old Man, Old Man
Nivel 3: Old Man, Coyete, Luke, Horse, Coyete

BATTLE ARENA TOSHINDEN

Para el modo Scorcher, presiona Select tres veces, Arriba dos veces, Select, A, Abajo dos veces y B en la pantalla Takara. A partir de ahora podrás efectuar ataques especiales. Para luchar como los Jefes dale a Arriba, Abajo, B, A, Derecha, Izquierda, B, A cuando Ellis empiece a bailar; así tendrás acceso a Gaia, Gaia 2, Uranus y Sho. Si quieres visualizar todo el diálogo presiona B, A, Izquierda, Derecha, B, A, Abajo, Arriba, B, A cuando aparezca el logo de Takara. Tendrás en pantalla el diálogo de todos los personajes, consejos y ataques oficiales incluidos .

POCKET BOMBERMAN

PASSWORDS

- Bosque 1 - 7693
- Bosque 2 - 3905
- Bosque 3 - 2438
- Bosque 4 – 8261
- Jefe del bosque – 1893
- Océano 1 - 2805
- Océano 2 - 9271
- Océano 3 - 1354
- Océano 4 - 4915
- Jefe del océano – 8649
- Viento 1 - 0238
- Viento 2 - 5943
- Viento 3 - 6045
- Viento 4 - 2850
- Jefe del viento – 8146
- Nube 1 - 9156
- Nube 2 - 2715
- Nube 3 - 4707
- Nube 4 - 7046
- Jefe de nube - 0687
- Diablo 1 - 3725
- Diablo 2 - 0157
- Diablo 3 - 5826
- Diablo 4 – 9587



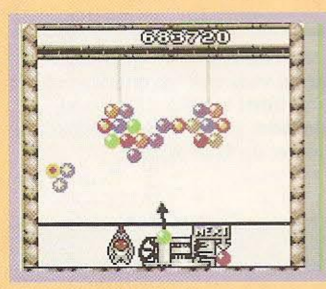
BUST-A-MOVE 4

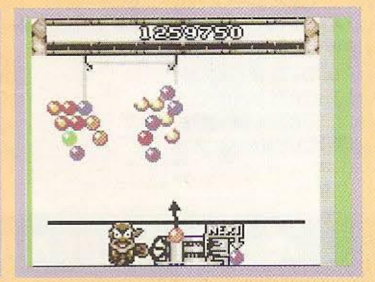
PERSONAJES OCULTOS

Todo lo que tienes que hacer es pulsar Arriba, Abajo, Izquierda (x2), Derecha, Arriba, A, B (x2), A en el menú principal.

NIVELES OCULTOS

Para acceder a los niveles ocultos tienes que apretar A, Izquierda, Derecha, Izquierda, A cuando "Push Start" aparece en la pantalla del título. Un personaje del juego aparecerá en la izquierda inferior derecha para confirmarte si has introducido el código correcto o no.



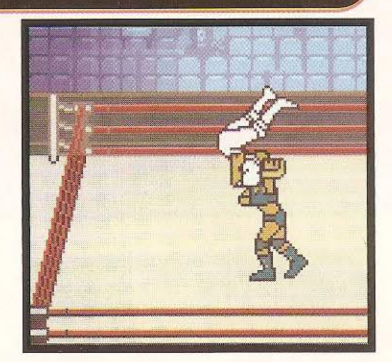


TUROK 2

- Selección de nivel – DLVTRKBLVL
- Todas las armas – DLVTRKBWPS
- Modo pájaro – DLVTRKBBRD
- Vidas infinitas – DLVTRKBLVS
- Invencibilidad – DLVTRKBNRG

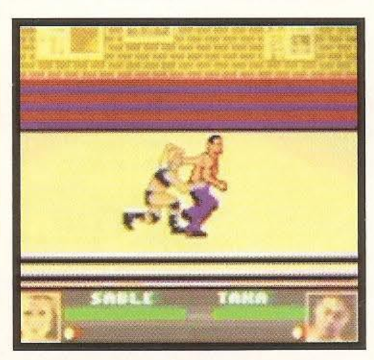
WWF ATTITUDE

He aquí los passwords para todos los personajes en cada uno de los niveles:



KANE

Nivel 2	JBKBGRGG
Nivel 3	GDHDKSKK
Nivel 4	FHDHCLCC
Nivel 5	DGFGBMBB
Nivel 6	CKBKFNFF
Nivel 7	BJCJDPDD
Nivel 8	TMSMRGRR
Nivel 9	SLTLQHQQ
Nivel 10	RPQPTJTT
Nivel 11	- QNRNSKSS
Nivel 12	PRNRMBMM
Nivel 13	NQPQLCLL
Nivel 14	MTLTPDPP
Nivel 15	LSMSNFNN
Nivel 16	KMJCHQHH
Nivel 17	JLKBGRGG
Nivel 18	HPGFKSKK



SABLE

Nivel 2	QCGMAKHG
Nivel 3	TDKNSGJK
Nivel 4	SFJPTHKJ
Nivel 5	MGCQLDBC
Nivel 6	NKDTPCFD
Nivel 7	HLRBGSQP
Nivel 8	GMQCHTRQ
Nivel 9	JPSFKRTS
Nivel 10	BRLHCPML
Nivel 11	FSPJDLNP
Nivel 12	DTNKFMPN
Nivel 13	RLHLQJGH

STONE COLD STEVE AUSTIN

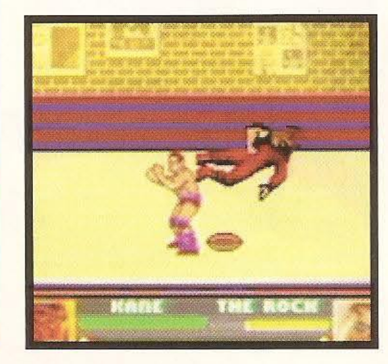
Nivel 1	CBFPCQJC
Nivel 2	BCDNBRKB
Nivel 3	FDCMFSGF
Nivel 4	DFBCDTHD
Nivel 5	RQTKRBNR
Nivel 6	QRSJQCPQ
Nivel 7	TSRHTDLT
Nivel 8	STQGSFMS
Nivel 9	MLPFMGSM
Nivel 10	LMNDLHTL
Nivel 11	PNMCPJQP
Nivel 12	NPLBNKAN
Nivel 13	HQKTHLDH
Nivel 14	GRJSGMFG
Nivel 15	KSHRKNBK

THE ROCK

Nivel 1	GHKRCSCG
Nivel 2	KJGSDRDK
Nivel 3	JKHPFRFJ
Nivel 4	CBDQGNGC
Nivel 5	BCFRHPHB
Nivel 6	FDBSJLJF
Nivel 7	DFCTKMKD
Nivel 8	RQSBLJLR
Nivel 9	QRTCMKMQ
Nivel 10	TSQDNGNT
Nivel 11	STRFPHPS
Nivel 12	MLNGQDQM
Nivel 13	LMPGRFRL
Nivel 14	PHLJSBSP
Nivel 15	NPMKTCTN
Nivel 16	HQJLBSBH
Nivel 17	GRKMCTCG
Nivel 18	KSGNDQDK

THE UNDERTAKER

Nivel 1	SGKTCRHG
Nivel 2	RKGQDSJK
Nivel 3	QJHRFTKJ
Nivel 4	PCDNGLBC
Nivel 5	NBFPHMCB
Nivel 6	MFBLJNDF
Nivel 7	LDCMKPFD
Nivel 8	KRSJLGQR
Nivel 9	JQTKMHRQ
Nivel 10	HTQGNJST



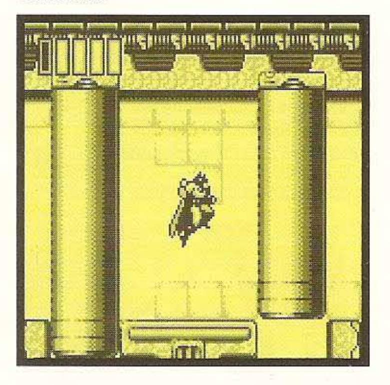


¡AUXILIOOO!

PROBLEMAS RESUELTOS...

¡El jefe es un coñazo!

Compré el primer número de Game Boy y pienso que, además de estar muy bien, ofrece más cosas que otras revistas con secciones de Game Boy. No tengo una Game Boy Color, pero sí una Game Boy Pocket, de la que me siento orgulloso y ya empiezo a tener una buena colección de títulos.
He podido acabar la mayoría de los juegos y estoy casi al final de otros dos. Pero, uno de éstos, Batman: Return of the Joker, me tiene frito. Hay cuatro niveles, y primero has de completar los del uno al tres, aunque puedes escoger por cuál quieres empezar. No tengo problemas con los niveles uno y tres, pero en el dos no consigo ganar al jefe al final. Espero que podáis ayudarme.
David Valls,
Barcelona



¡Ah, sí!, al final de este nivel está Shogun Warrior, un jefe muy astuto (no, no lo decimos de coña). El problema es que es inmune a los Batarangs, así que olvídate de ésos y acércate lo más que puedas a él para atacarle a puñetazos. Absorbe tu energía muy deprisa si le das oportunidad; quédate cerca y sigue aporreándole, y mucho ojo con su espada y disco volador. Manténte firme y acabará por rendirse. ¡El éxito está en tus manos!

¡Para forrarse!

Amigos de Game Boy, tengo un truco para Super Mario Land 2: Six Golden Coins. Pulsad «Select» en la pantalla en la que escogéis el juego que queréis jugar y «Easy Mode» aparecerá en la parte superior. ¡Espero que os sea de utilidad! Por cierto, ¡una revista guay!
Vicente Forner,
Valencia

Muchas gracias, Vicente. Si los demás lectores descubrís cualquier truco o secreto mientras jugáis, hacédnoslo saber.

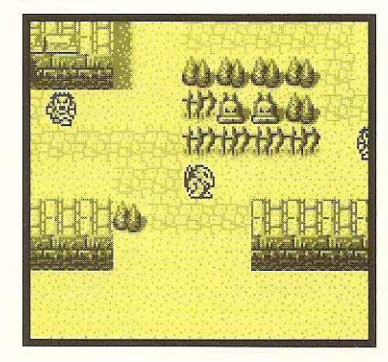
Desesperado

Querida Game Boy,
Me han regalado un juego de Game Boy que se llama Gargoyle's Quest. Por favor, te lo suplico, dame algunas contraseñas o me suicido.
En la cámara Game Boy, en la opción «Shoot» hay una cosa llamada «Run». ¿Para qué sirve?
Juan Domínguez,
León

No cometas ninguna locura, por favor. Antes prueba las siguientes contraseñas:

Nivel	Código
Jarkton Town	MUPP-JMHW
Ekuzosu Village	HWTL-90AZ
Bymon Village	FWGG-57CY
Rushifell Village	SWXE-CBFJ
Gurion Town	BIF8-BRAZ
Bureido Village	GJ7Q-KLVO
Return to Bymon	N5AQ-9RZF
End	NPAN-RRXY

En cuanto a la función de «Run», a nuestro entender, después de haber intentado un millón de cosas, sirve para escapar a una pantalla graciosa. (A lo mejor los japoneses le encuentran más sentido.) Si alguien tiene una explicación más lógica, que nos lo diga y lo publicaremos.



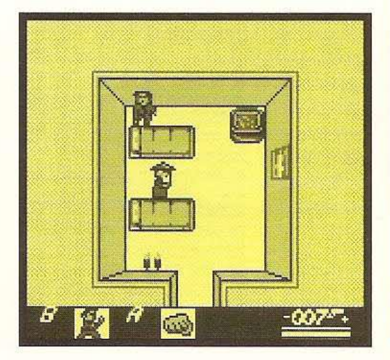
No te tires de los pelos

Enhorabuena por vuestra fantástica revista, especialmente por el reportaje sobre Pokémon. Soy un fanático del juego y, normalmente, un fenómeno. Conseguí una versión norteamericana y ésta me roba cada segundo de mi tiempo libre; he llegado a jugar alrededor de 40 horas y tengo 78 Pokémon. Pero, mi problema es que sólo he conseguido siete chapas.
He mirado en todos los sitios, pero no puedo encontrar el escondite de esa última chapa de tierra tan escurridiza. Me está volviendo loco, así que si me pudierais dar una pista o decirme dónde y cómo encontrarla, os estaría eternamente agradecido. Estoy al borde de un ataque de nervios, a punto ya de arrancarme el cabello a mechones.

¿Seguro que quieres saberlo? ¿Estás totalmente seguro? Bueno, pues ahí va. El director del gimnasio se llama Giovanni y lo encontrarás en el Viridian City Gym. Su alineación es: Rhyhorn lv45, Dugtrio lv42, Nidoqueen lv43, Nidoking lv45, Rrhydon lv50. Los mejores Pokémon que puedes utilizar son Agua, Hierba o Hielo. Derrótale y no sólo conseguirás la chapa de tierra, sino también TM27, que te permite controlar Pokémon en cualquier nivel. ¡Buena suerte!

Volver a empezar

Necesito vuestra ayuda para un juego de Game Boy del que no consigo salir airoso. Se trata de James Bond 007 y estoy en la tercera parte del nivel Rusia. No consigo esquivar los láseres. No me quedan Medi-kits ni chalecos ligeros o gruesos, y he intentado protegerme con el espejo y el escudo, pero aun así muero.
Pablo González,
Almería





¡Ya te falta poco, Pablo, no pierdas las esperanzas! Vas por buen camino (el espejo se utiliza para bloquear los láseres, y el escudo para las balas). Tu verdadero problema es que se te ha acabado la protección. Aquí tienes un modo de obtener montones de Medi-kits, aunque eso significa empezar desde el principio.
Empieza el juego y entra en tu casa. Encontrarás un Medi-kit sobre la cama. Recógelo y salva el juego. Vuelve a empezar y repite el proceso cuantas veces quieras (pronto tendrás una colección bastante buena de botiquines para superar cualquier contingencia).

¡QUÉ REMEDIO!

La solución a un problema está en compartirlo! Si tus juegos para Game Boy te provocan retortijones, escríbenos cuatro líneas y haremos todo lo posible para ponerle remedio. Si tienes algún secreto o consejo que quieras compartir, envíanoslo a:

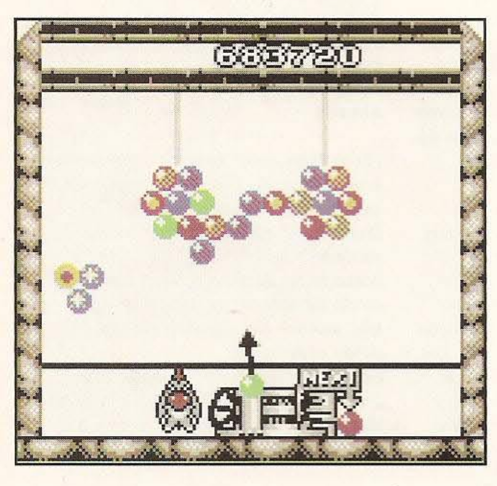
La Gran Jugarreta
Game Boy
MC Ediciones
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

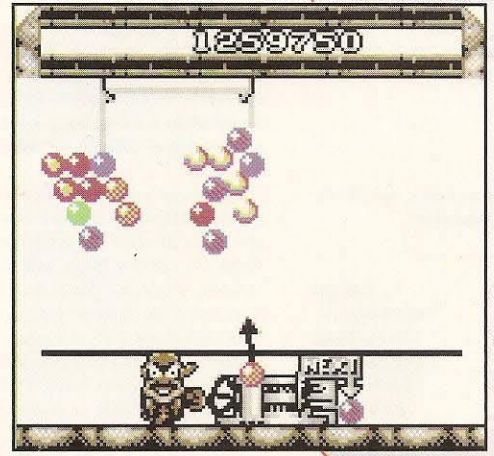
BUST-A-MOVE 4 LECCIÓN MAGISTRAL

Bajo la fachada inocentona de Bust-A-Move se esconde uno de los juegos de puzzles más intrincado que jamás hayas jugado. Bienvenida sea, pues, esta lección magistral de PGB. ¡Abre bien los ojos!

B*ust-A-Move 4* sigue el estilo clásico de los juegos de puzzles, pero eso no quiere decir que sea pan comido. Aquí es donde *Game Boy* entra en juego: nuestros sabios consejos incluso podrán convertir al novato más nervioso en campeón de *BAM*. No nos hemos dejado nada en el tintero: de las tácticas más elementales a las técnicas más avanzadas y complejas. Toma tu pistola-arpón, porque vamos a *bustamovear* un poco.

POLEAS POLEMICAS

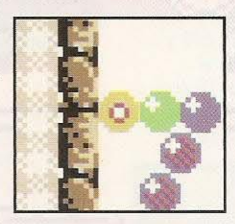




Ningún obstáculo en BAM 4 consigue sacarnos de quicio como esas temidas poleas que surgen con una frecuencia exasperante. Irritan, en especial, al jugador no iniciado, pero hemos jugado largo y tendido para encontrar la manera de combatirlas. El mejor consejo que podemos darte es que vayas a por las burbujas principales, las que cuelgan directamente de los ganchos. Una vez que éstas hayan desaparecido, se acabaron las poleas. Por supuesto, puede que no se pueda acceder a ellas en seguida, y que tengas que abrirte camino a través de varias capas de burbujas. Intenta hacer todo lo posible para igualar ambos lados, que no queden descompensados, pues la consecuencia de esto es la muerte y manos sudorosas. Lo que al principio debes recordar, ya que es crucial, es que si «juntas» los dos racimos de burbujas, éstos no se cambiarán en consonancia ya nunca más. Ten esto presente y te evitarás muchos quebraderos de cabeza más adelante.

BURBUJAS HASTA POR LAS OREJAS

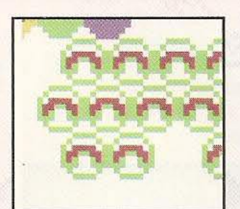
Hablemos de burbujas especiales: no son fáciles de lidiar y acaban con las esperanzas de más de un novatillo (pero, a menudo, son la clave para completar un nivel con éxito). Aquí te las exponemos en toda su gloria táctica. Las Burbujas Arco Iris son las más fáciles de utilizar; simplemente, concentra tus esfuerzos en ésas antes de probar con las otras variedades...



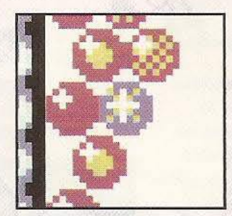
BLOQUE DE FULCRUM
Las burbujas se pegan a éste, y la única manera de deshacerse de él es eliminar todas las burbujas que se le han arrimado. Una vez se hayan esfumado, el bloque desaparecerá y la vida será mucho más fácil para ti. No es tan difícil como parece.



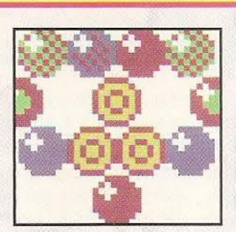
BLOQUE ANTIGRAVEDAD
Lo mismo que un Bloque fulcrum, pero, si puede, el Bloque Antigravedad flotará hacia arriba hasta el techo. En ese momento se convierte en un Bloque fulcrum. Elimina, tan deprisa como puedas, todas las burbujas que tiene pegadas para destruirlo.



BURBUJA ARCO IRIS
Cuando una burbuja se pega a una Burbuja Arco Iris, aquélla queda eliminada, y ésta simplemente adquiere el color que tenía la burbuja. Eso quiere decir que puedes provocar una enorme reacción en cadena si haces estallar tres o más.



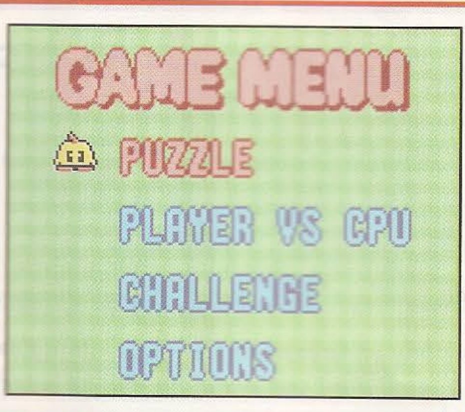
BURBUJA ESTRELLA
Quizás sea ésta la burbuja más útil de todas. Cuando le disparas una burbuja, esta diablilla desaparece, llevándose con ella todas las burbujas del mismo color. Muy práctica para los niveles con poleas. ¡No malgastes estas preciosidades!

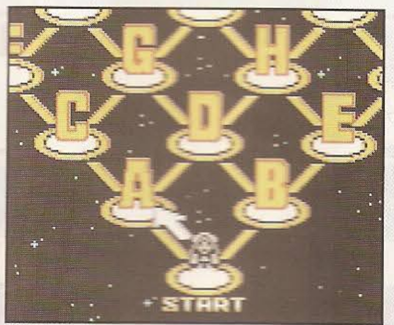


BLOQUE JAMA
Este bloque no puede ser destruido, pero no sufras, puedes acabar un nivel aún cuando te queden bloques de estos en pantalla. Sin embargo, puedes hacerlo desaparecer de la parte inferior de la pantalla si te deshaces de lo que hay arrimado a él.

MODOS EN ORDEN

En Bust-A-Move 4 dispones de tres modos de juego distintos, y cada uno requiere tácticas sutilmente diferentes. Estáte atento al consejo que te damos para cada modo, y cuando ya estés curtido, prueba tu temple en los retos -más difíciles de lo estrictamente necesario- que Game Boy te plantea.





PUZZLE

En este modo tu personaje empieza desde abajo una pirámide de puzzles. Cada letra representa un grupo de pantallas diferentes, cada una de las cuales habrás de superar antes de que puedas visitar la próxima. Nuestro consejo: pulsa A, Izquierda, Derecha, Izquierda, A en la pantalla de presentación para el segundo, y más difícil, grupo de puzzles.

TU RETO: Encuentra dónde se te proporciona el código y después completa el reto, ¡todo en menos de veinte minutos!

JUGADOR CONTRA CPU

En este modo se trata de vencer a la Game Boy en su propio juego. La elección del personaje influye mucho, pues cada uno posee un sistema de ataque diferente. Pensamos que Bramb y Cleon son los más adecuados. Nuestro consejo: ve a por la reacción en cadena, haciendo «Podas» de lo más espectacular.

TU RETO: En modo Normal, derrota a dos personajes tan deprisa como para obtener tiempo de bonus.

DESAFÍO

Muy parecido al modo Puzzle (pero sin poder escoger la ruta), el modo Desafío es para aquellos que se creen la flor y nata de los jugadores de BAM. Sobre todo, porque es peliagudo y se necesitan semanas y semanas de práctica para obtener la codiciada condecoración suprema. Nuestro consejo: Utiliza las burbujas estrella en el nivel 3 para eliminar esos colores cerca de la parte superior de la pantalla, lo que, con suerte, te ayudará a obtener uno de esos difíciles y enormes «Perfect». A por él.

TU RETO: Logra dos «Perfect» en el nivel 3; para ello, habrás de dejar la pantalla vacía dos veces consecutivas. ¡Sin hacer trampas!

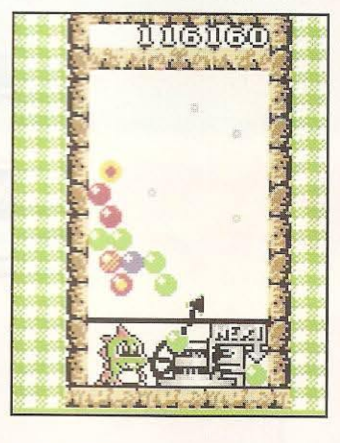


EXPLOSIÓN BURBUJIL

En BAM, sobra decirlo, las cosas rara vez son tan sencillas en plena partida: tienes que sortear montones de burbujas no deseadas, palancas, burbujas especiales, ataques enemigos e incluso tus propias e imperdonables meteduras de pata, las cuales (al principio) ocurrirán seguramente a toda hora. Pero aquí tienes unos trucos muy útiles, que puedes aprender rápidamente, para superar los desafíos que van surgiendo. Son los siguientes:

REFRACCIÓN

La refracción, quizás la técnica más elemental de todo el juego, te sacará de más de un apuro una y otra vez. Si te las tienes que ver con una burbuja cuyo color no es accesible de inmediato, entonces hay la posibilidad de que puedas hacer un buen uso de ella, haciéndola rebotar contra las paredes del área de juego. La saturación es uno de los errores más comunes y fatales en los que incurre el jugador no iniciado. Esta técnica es especialmente útil cuando se trata de...



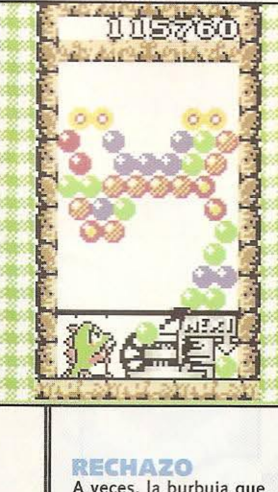


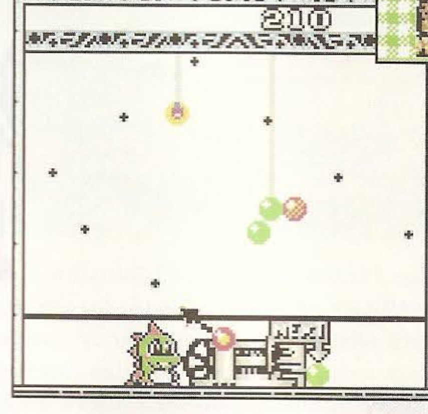
LA PODA

Si puedes arreglártelas para desplazar los soportes de un grupo de burbujas para que no queden sujetas a nada, éstas bajarán hasta estrellarse y, de paso, te habrán salvado el pellejo. Te advertimos, de todas formas, que la precisión es fundamental o podrías acabar empeorándolo todo. Utiliza el truco de la refracción para ayudar a que esto ocurra.

PARADA

Si las cosas empiezan a ponerse feas, acuérdate de esta pícara técnica. Si tienes algunas burbujas justo encima del límite (la altura mínima antes de que estés vencido del todo), hazlas explotar con la burbuja del color apropiado (nada más tocarse, desaparecerán todas, incluso si la burbuja recién lanzada está todavía por debajo del límite). ¡Uf, por poco!

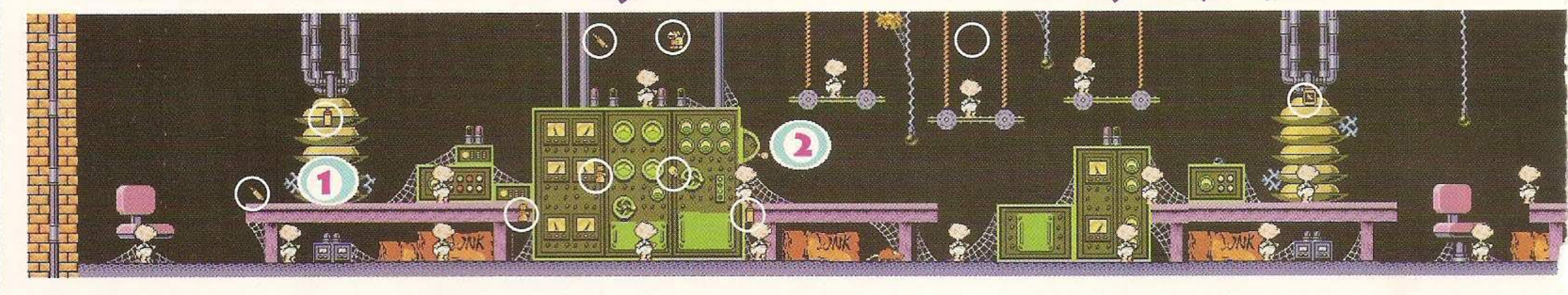




RECHAZO

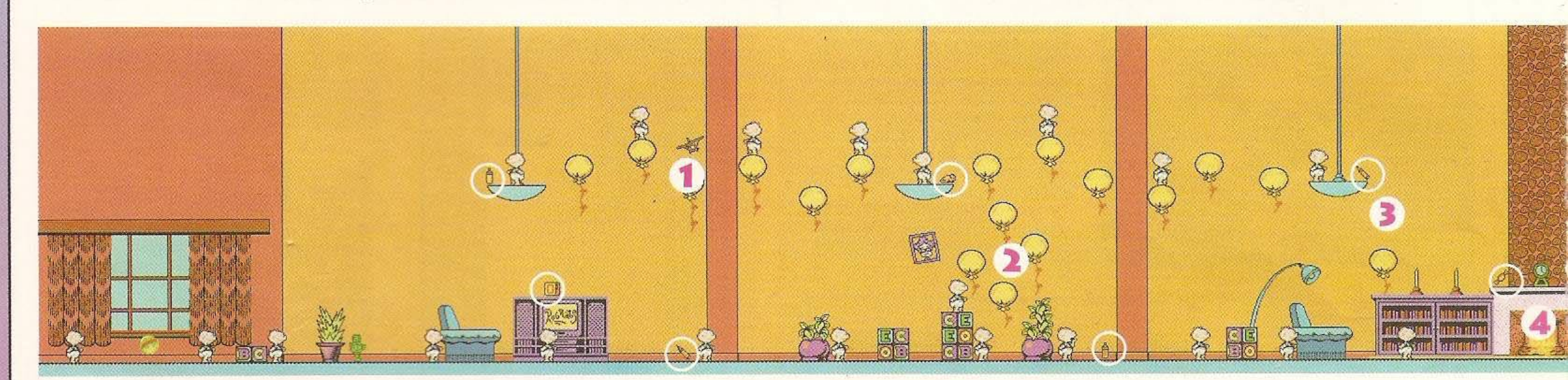
A veces, la burbuja que aparece no te interesa. Si es el caso, no dejes que ésta abarrote la pantalla. Puedes hacerla botar hasta la parte inferior para que no moleste. Desaparecerá sin dejar rastro, lo que quiere decir que puedes proseguir rápidamente con tu labor en cuanto la próxima burbuja coloreada emerja.

THE RUG RATS



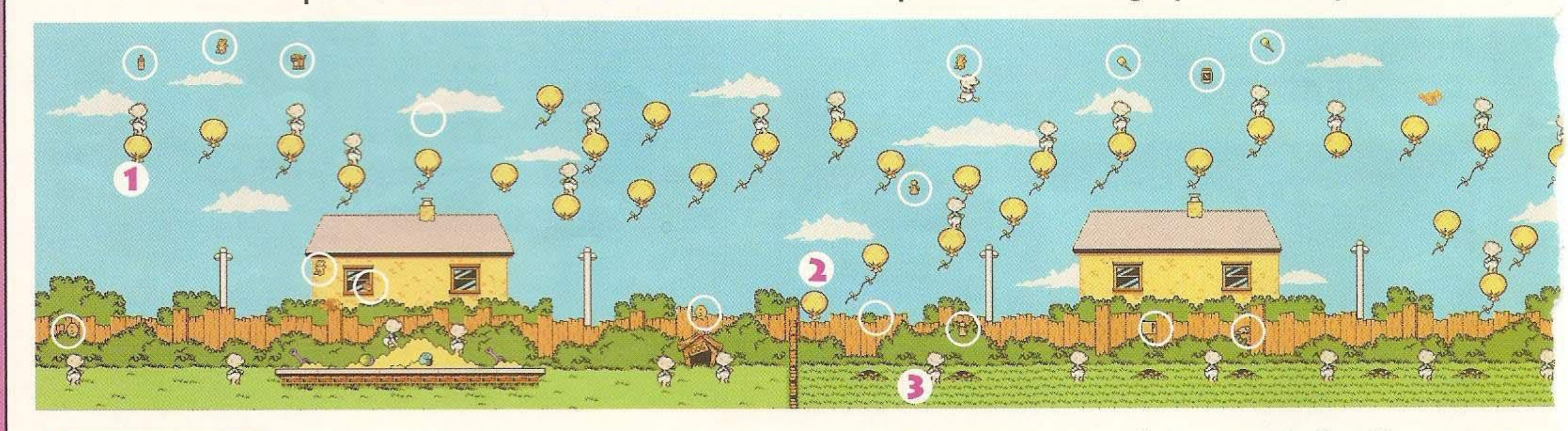


Tu aventura empieza en el oscuro sótano que hay en la casa de Tommy, repleto de tuberías rotas, chismes eléctricos poco seguros y cajas de trastos. Al ser el nivel con el que se abre el juego, ésta es una etapa relativamente corta y fácil, con pocos enemigos de los que preocuparse, así que relájate y píllale el tranquillo. Acostúmbrate a cronometrar los saltos y familiarízate con los elementos del escenario.



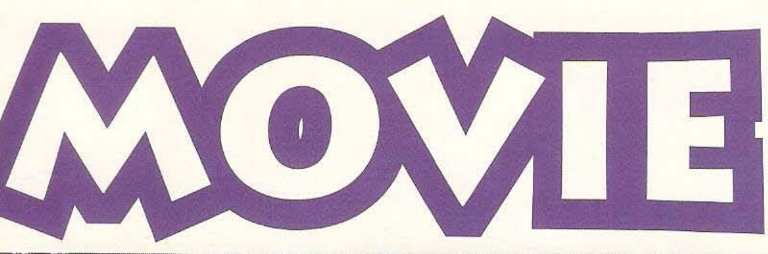


Ahora que has conseguido salir del sótano, date una vuelta por la casa antes de salir al jardín. Necesitarás los globos para poder recoger los ítems situados más arriba, lo que no será fácil con todos esos aviones de juguete volando por allí. Observa la pauta de vuelo que siguen, y calcula el momento correcto para saltar y evitar que te den. Los robots de abajo no te causarán ningún problema, siempre que les saltes por encima de la cabeza cuando caminan hacia ti. Aparte de eso, no tengas prisa o te arrepentirás.

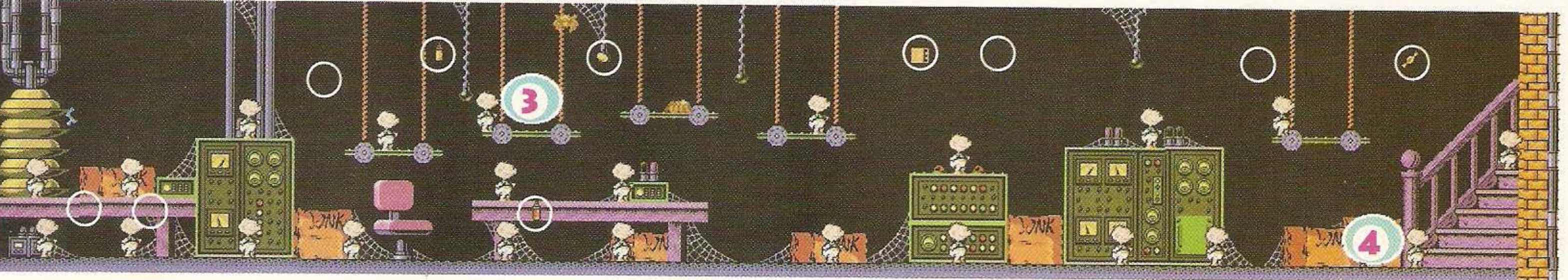




Con tantos ítems escondidos en el cielo, las cosas se complican un pelín en este nivel. Utiliza ARRIBA y ABAJO en el D-Pad para localizar el próximo globo y procura hacer un buen salto, pues un error a esta altura puede significar una muerte segura. Después de haber recogido la cantidad de juguetes necesaria, retrocede y utiliza nuestro mapa para encontrar el camino a tierra firme. Te vas a hartar de tanto topo saltando de agujero en agujero, pues estos bichos aparecen cuando menos te lo esperas. Aunque existen varias rutas, cíñete a la nuestra, pues es la más segura.



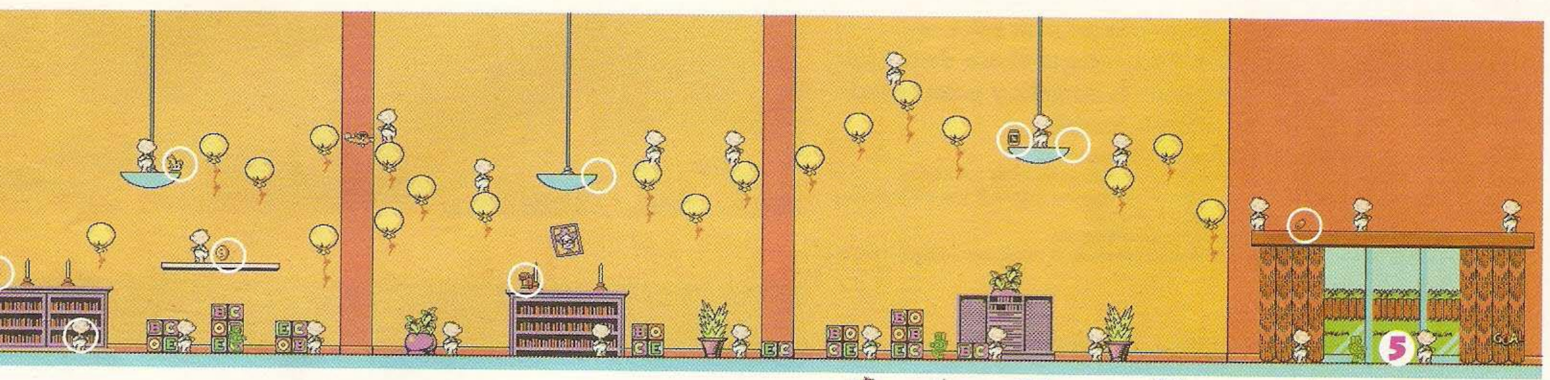
Primero fue la serie de dibujos animados. Después, vino la película. Pronto le siguió el juego. Y ahora, la guía de juego. ¿Se acabará alguna vez...?



1 Espera a que la electricidad suba antes de pasar corriendo por debajo.
2 Para tirar de la palanca conectada a la máquina, simplemente salta hacia ella y Tommy hará el resto. Podrías necesitar un par de intentos, pero tú persevera.
3 Si quieres los juguetes aquí arriba, necesitarás volver a la caja de trastos que hay sobre la mesa y utilizar la máquina para subir a las plataformas.
4 Y ya está, ¡el primer nivel completo!

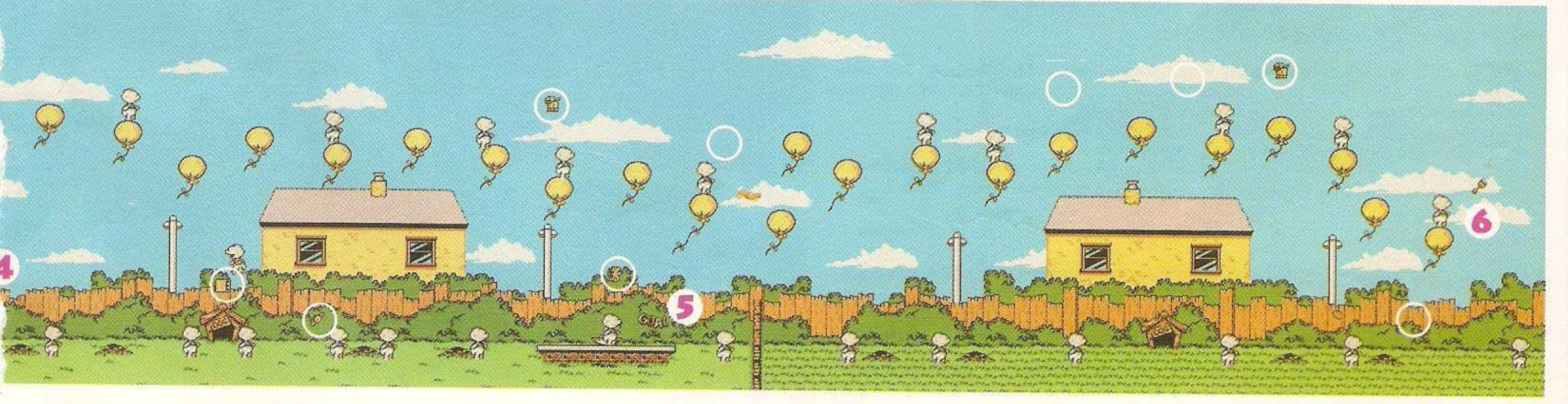
Cómo utilizar esta guía

Para completar un nivel, habrás de recoger todos los ítems (marcados con círculos). Para que te sea de más ayuda, hemos dejado imágenes de los Rug Rats en los mapas que indican el camino que deberías seguir. Para las partes más difíciles, lee las notas correspondientes. ¡Eso es todo!



1 Espera a que el avión se aparte, después pega un bote para subirte al próximo globo y otro bote para esquivar el avión que vuelve hacia ti.
2 Mantén pulsado el botón de saltar para que puedas subirte a los globos cada vez más altos.
3 Puedes lanzarte al globo de abajo con toda tranquilidad, que no te va a pasar nada.
4 No te preocupes por quemarte, pues los padres de Tommy ya se han encargado de enseñarle que con fuego no se juega. Así que, al menos por el momento, no corres el riesgo de achicharrarte.
5 Puede que te cueste distinguir el robot de juguete, pues es del mismo color que la hierba.





1 Hagas lo que hagas ¡¡NO SALTES ABAJO!!
2 Súbete a la valla y podrás utilizar los globos para explorar los cielos en busca de juguetes escondidos. Hay unas cuantas sorpresas vagando por los cielos.
3 Los topos son puñeteros, pues pueden aparecer en cualquier momento. Podrías esperar a que salieran y después pasarlos disparado, pero nosotros preferimos saltar sobre las toperas y correr.
4 Aunque pueda parecer sencillo, es casi imposible llegar desde aquí abajo a arriba sin volver a la valla anterior.
5 El final del nivel, pero no de la exploración.
6 ¿Te atreves a andar y dejarte caer al suelo?



NIVEL 4

NIVEL 4 TOMMY

Ésta es la primera parte de las cuatro en que se divide el nivel, y puede que sea la más frustrante de todas, debido a la ubicación de ciertos enemigos. Puedes saltar por encima de los genios, siempre que lo hagas cuando estén en el punto más alto. No te olvides de recoger la llave, pues la necesitarás para encontrar a Dil, el bebé. Acuérdate de recoger los ítems por orden.

1 Si encuentras aquí la llave, al acabar podrás ir directamente al nivel de Phil.
2 Salta por encima del genio cuando éste se encuentre en el punto más alto.
3 Súbete al cojín para evitar al enemigo de abajo, y en cuanto éste se haya ido prosigue.
4 Una vez que hayas recogido todos los ítems necesarios y buscado la llave, será hora de marcharse. Tómate tu tiempo y explora el nivel en busca de los ítems de bonus que aparecerán.
5 Lo sentimos, pero así seguro que no llegas al objetivo.

NIVEL 4 LIL

No vayas a por la botella que hay en las nubes poco después del principio, pues requiere demasiado esfuerzo esquivar esos pájaros y volver otra vez. Es probable que los tornados lancen objetos al aire de un momento a otro. Encontrarás la mayoría de ítems en las nubes, custodiados por pájaros; por eso, necesitarás saltos muy precisos. Para recoger el oso de peluche bajo la nube, camina por la parte de la derecha y pulsa la tecla IZQUIERDA en el D-Pad. No saltes o morirás.

1 Toma el sonajero para protegerte del remolino que viene después.
2 Corre hacia el remolino y sáltalo. Con un poco de suerte, evitarás los restos que arrastra.
3 No sigas por este camino: esta botella es todo lo que consigues por jugarte el tipo frente a esos molestos pájaros. ¡No vale la pena malgastar tiempo ni energía!
4 Utiliza las nubes para alcanzar unas cuantas ricuras escondidas ahí.
5 CAMINA fuera de la nube y luego pulsa la dirección contraria en el D-Pad, para recoger el oso de peluche.

NIVEL 4 CHUCKIE

En este nivel hay un montón de ítems, más de los que normalmente necesitarías, y la razón es que ¡el peligro acecha por todas partes! Las medusas se comportan igual que los globos de los niveles anteriores, te ayudan a recoger los juguetes que de otra forma serían imposibles de alcanzar. Si pulsas ABAJO en las pendientes más empinadas, Chuckie se deslizará hasta el final, a menudo yendo a parar a un cangrejo o una anguila, así que ¡no lo hagas! O te encontrarás de vuelta al principio.

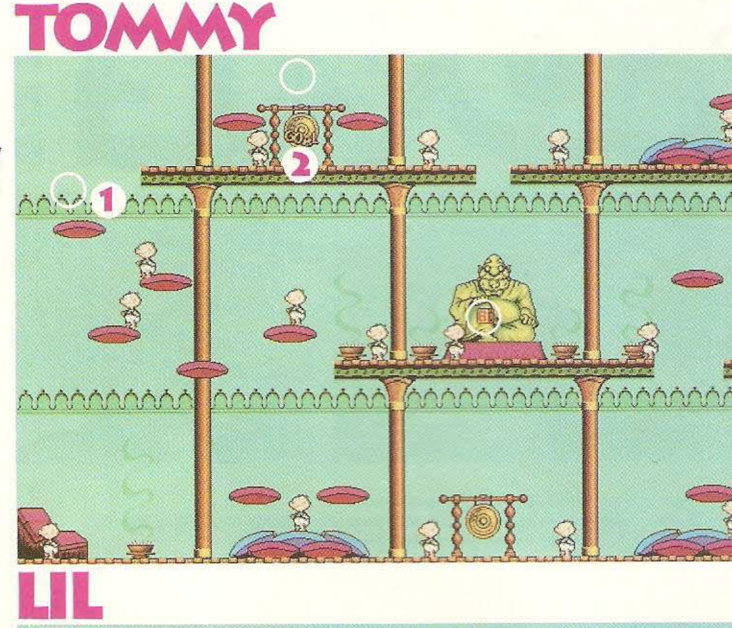
1 Sigue la ruta de arriba primero y busca la llave. Quédate junto a la botella y salta para poder llegar (esperemos) justo allí. Puede que tengas que intentarlo varias veces, pero se puede hacer.
2 Casi lo has conseguido, no dejes que esa anguila te devore.
3 ¡Un atracón de ladrillos es precisamente lo que el médico te recetó!
4 Sigue botando en las medusas para poder coger los ítems.
5 Las medusas son exactamente lo mismo que los globos de niveles anteriores. Simplemente mantén pulsado el botón para botar más alto. Después de eso, todo es coser y cantar.

NIVEL 4 PHIL

Después de seguir adelante con gran esfuerzo por los niveles anteriores, ésta es tu recompensa. La parte de Phil es facilita y tiene relativamente pocos enemigos. Simplemente, camina hasta el final del nivel subiéndote a estanterías y armarios, y vuelve otra vez para encontrar a Dil, el bebé. Ten cuidado, de todas maneras, con las peonzas: es mejor esperar a que se aparten de ti antes de saltar al próximo armario.

1 Espera a que el avión desaparezca para saltar al armario.
2 ¡Le has encontrado! Recoge los juguetes a toda prisa y dirígete hacia la salida.
3 Habrás de esquivar al avión varias veces. Salta por encima del de abajo y después súbete a las estanterías.
4 Puedes agarrar esta botella si te dejas caer a la estantería de abajo, después ve a por el objetivo.

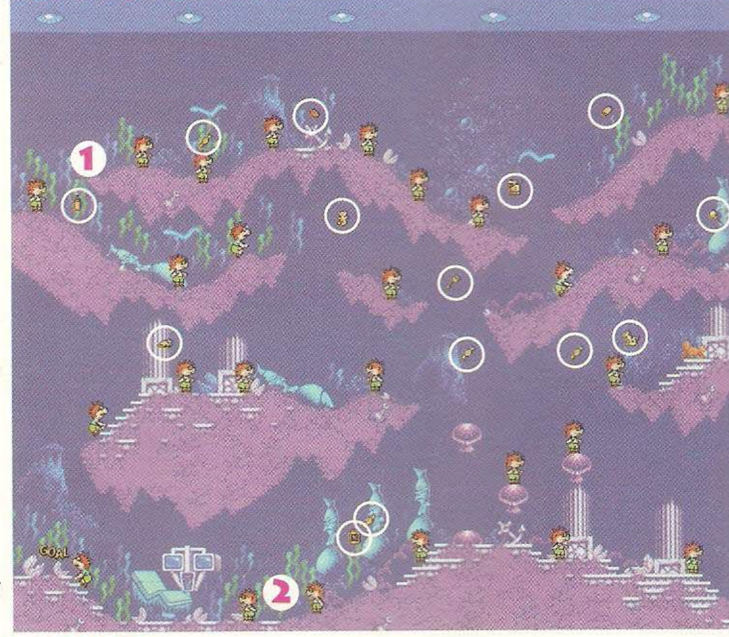
TOMMY



LIL

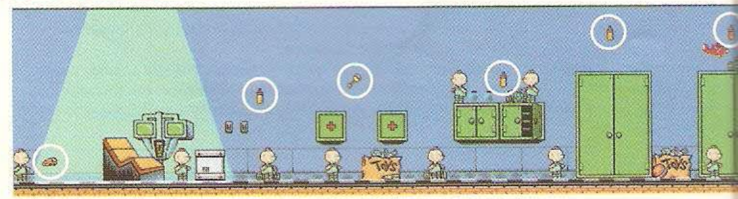


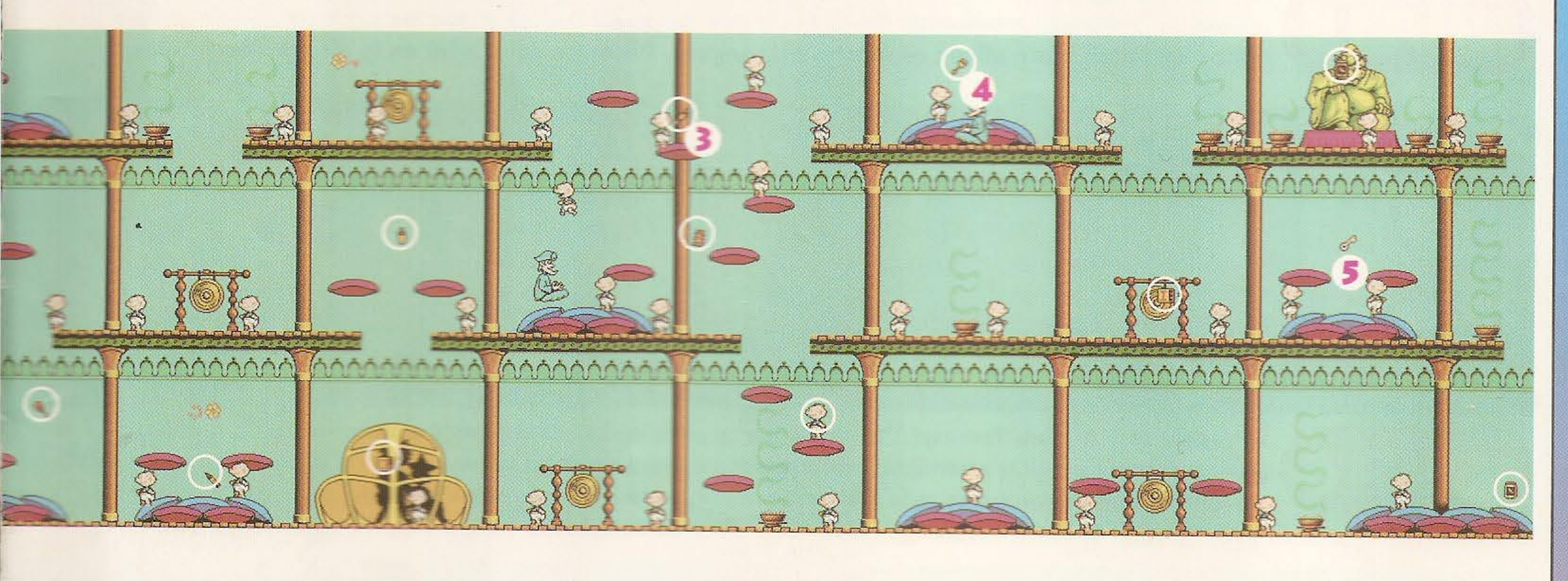
CHUCKIE



PHIL

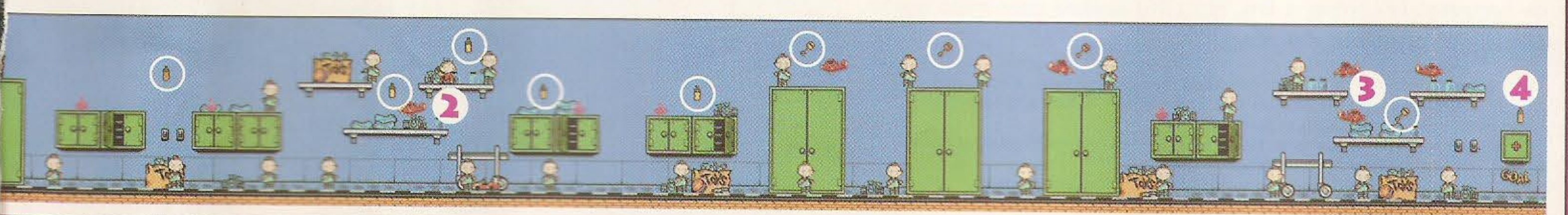





3
4
5


4
5

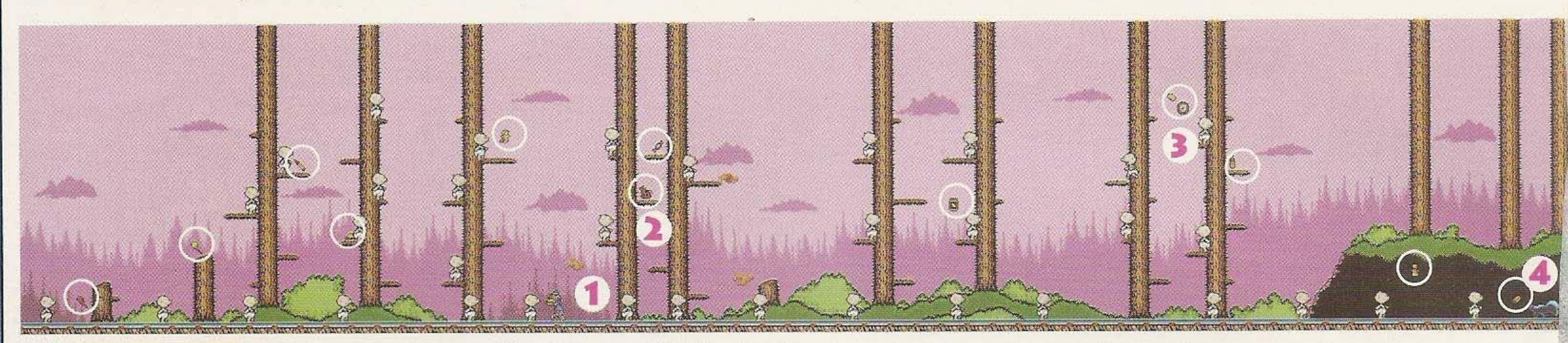

4
5


2
3
4



NIVEL 5

El mayor peligro para Tommy es caerse. La mayoría de los juguetes están en los árboles y muchas ramas se romperán momentos después de que las pises. Espera a que los simios caminen hacia ti antes de saltar sobre ellos : es mucho más seguro. Encontrarás el reloj en lo alto de los árboles.



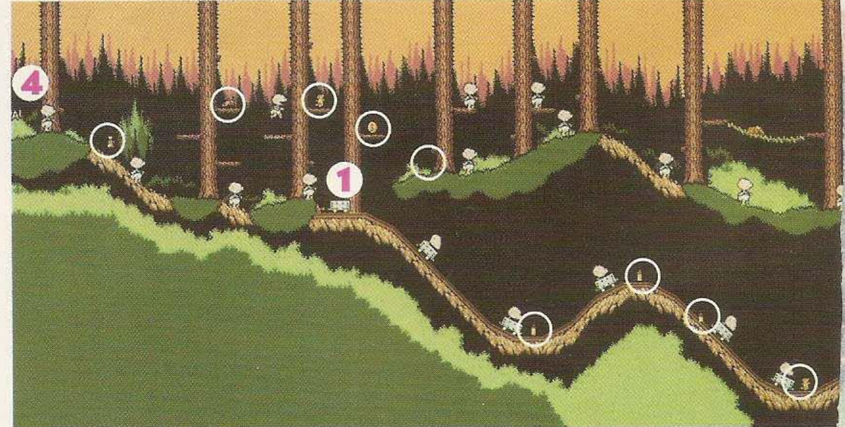


NIVEL 6

¡Preparado y acción, Tommy! Utiliza las lianas para cruzar de un árbol a otro; recuerda que para recoger ítems o evitar enemigos tanto puedes caminar por las lianas como colgarte de ellas. En este nivel también aparece una ruta subterránea con paseo en vagoneta incluido, un medio muy rápido para recoger todos los juguetes. ¡Súbete y disfruta del paseo!

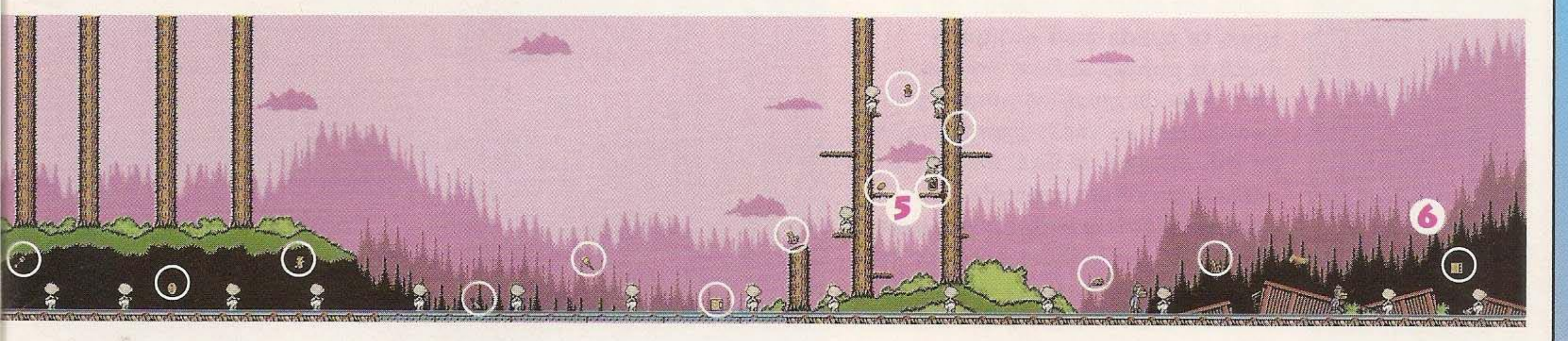
NIVEL7

Dil, el bebé, se ha escapado otra vez y Tommy habrá de dar con él. Con la vagoneta tendrás la posibilidad de recoger ítems a punta pala, aunque te perderás algunos de los que hay escondidos en los árboles, a no ser que retrocedas. Balancéate para evitar toparte con las arañas de las lianas. Cuando hayas acumulado la cantidad suficiente de juguetes (y tengas a Dil, el bebé) vuelve corriendo hasta «Goal», al principio del nivel.



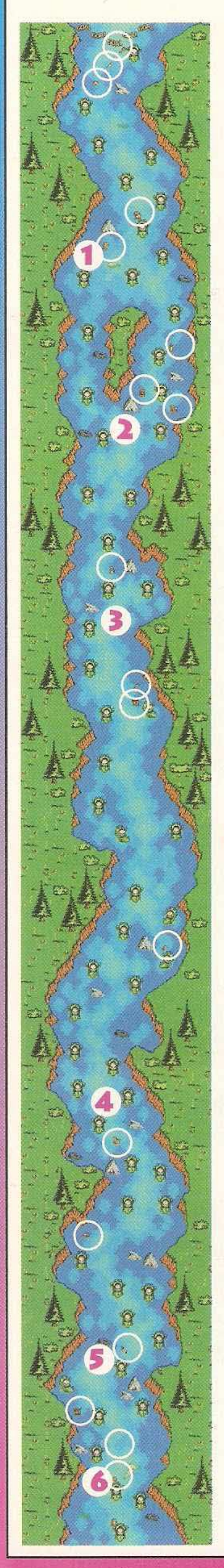
1 Otra vagoneta. Esta vez, no obstante, no tendrás que agacharte pues no hay arañas.
2 Estas ramas te sirven para encaramarte a los árboles y también para volver a por las cosas que te perdiste mientras ibas en la vagoneta.
3 Dil, el bebé, ha vuelto a hacer de las suyas. Agárrale y ¡esta vez no le quites los ojos de encima! Te juegas mucho y dispones de poco tiempo.
4 Tienes el tiempo justo para recoger unos pocos ítems antes de salir del nivel.

1 Deja que el mono venga hacia ti, pero para saltar espera a que el loro se haya ido.
2 Esta rama se partirá nada más poner los pies, salta rápido a una rama que sea segura.
3 Para alcanzar ese reloj, habrás de realizar un salto muy preciso.
4 Espera a que la mofeta se dé la vuelta y corra hacia ti; después salta por encima de su cabeza.
5 Estas ramas tampoco pueden soportar el peso de Tommy, así que date prisa recogiendo los juguetes.
6 ¡Por fin! Pero no cantes victoria, aún no has salido de los bosques.



1 Balancéate por esta liana para poder recoger las maravillas de debajo.
2 La ruta de arriba es más segura, pero en la de abajo hay más ítems. ¿Por qué no pruebas las dos?
3 Cuando estés dentro de la vagoneta pulsa ABAJO en el D-Pad y podrás agacharte para esquivar esas arañas que custodian los juguetes.
4 Una vez tengas esto, será hora de volver al principio y acabar el nivel.





NIVEL8

Aunque no es esencial recoger todos los objetos flotando en el agua, te ayudarán a acumular muchos puntos al final del nivel. Pero si te da igual los puntos y lo que quieres es ver la tierna imagen de Dil, el bebé, al final de la partida, entonces arrímate a la orilla izquierda y evitarás el peligro. No abuses del turbo o antes de que puedas parar ya habrás chocado con neumáticos y rocas (la Reptar Raft no es precisamente una embarcación fácil de maniobrar). ¿Entendido?

1 Acelera para evitar esos peces, pues cada vez que choques con uno te va a costar un continue, a pesar de todos los ítems en tu poder. Sería una pena tenerte que retirar.
2 Gira antes para esquivar el neumático flotando en el río.
3 Incluso en aguas profundas, los peces pueden ser una fuente de problemas, así que manténlos a raya.
4 En este tramo, ve por el centro para no chocar con las rocas. En todo caso, vira a la izquierda pues es más seguro.
5 La ruta por la izquierda es más segura, pero la de la derecha ofrece más puntos. ¿Cuál eliges?
6 El oso de peluche: difícil pero no imposible. Dirígete en línea recta hacia la segunda roca y tan pronto como tengas el oso empuja bruscamente hacia la derecha en el D-Pad. Puede que no lo consigas a la primera, pero ten paciencia.



Ahí está: ¡el último nivel y el más largo! Los murciélagos que custodian unos miserables pero necesarios ítems constituyen la mayor amenaza. Intenta pillar éstos primero, pues los murciélagos son rápidos y podrían hacer caer todos los juguetes que ya hubieras recogido (lo que resulta MUY molesto). Encontrarás un montón de juguetes en los raíles, en especial en el tercero, aunque tendrás que andar todo el camino hasta la otra punta del nivel para poder montarte en la vagoneta. Cuando tengas todo lo necesario, vete directo hacia la estatua grande de la esquina inferior derecha para acabar el nivel ¡y el juego!

1 La secuencia final está justo después de la curva. Todo lo que tienes que hacer es caminar hacia delante y dejar el nivel.
2 Espera y verás como una gran roca baja rodando esta cuesta. Bastará un gran salto para evitar el peligro.
3 Otra roca aparecerá nada más llegar a lo alto de la escalera, pero un simple saltito será más que suficiente. Si no, ¡vas listo!
4 Ten cuidado, por aquí hay algunos murciélagos revoloteando. Se mueven rápido, así que salta para esquivarlos y huye deprisa antes de que vuelvan.
5 ¡Prepárate a disfrutar como un enano! Esta montaña rusa tiene unas bajadas pronunciadísimas, pero también las mayores recompensas para quienes se atrevan a montarse en la vagoneta.



WARIOLAND II
LA GUÍA COMPLETA

Si tienes problemas para recuperar el tesoro de Wario de las garras de la Capitana Syrup y la Black Sugar Gang, no te pierdas nuestras soluciones completas.

La Game Boy es el medio perfecto para los juegos de plataformas, pero muy pocos han conseguido alcanzar las cotas de calidad impuestas por Nintendo. WarioLand II es el último de una larga saga de clásicos y se trata de un juego súper envolvente, completo y retador. Gracias a un sistema de control sencillo y preciso, y a un diseño meticuloso tanto de niveles como de enemigos, ofrece un desafío inmenso capaz de satisfacer a los jugadores más exigentes.
Cincuenta niveles a tu disposición (a la mitad sólo podrás acceder a través de puertas secretas y rutas escondidas), Piezas de Tesoro y de Mapa que debes recoger en cada tramo, y once Jefes de armas tomar que has de derrotar: creemos que ante semejante panorama, no es mala idea diseccionar todo el juego para que más de uno no se vuelva loco.
En las treinta páginas que tienes a continuación encontrarás mapas detallados de los Capítulos normales, los Alternativos y del agotador Auténtico Capítulo Final, tácticas exhaustivas para todos los jefes, además de mogollón de trucos y consejos para que todos tus Warios vayan siempre en la dirección correcta. Así pues, apoltrónate bien en tu sillón preferido, carga las baterías de la Game Boy y prepárate para entrar en WarioLand. ¡Que tengas suerte!

PANTALLA DEL TESORO

Si completas el juego por una de las cinco rutas posibles, podrás acceder a este Mapa del Tesoro, que además de ofrecerte una panorámica de los niveles acabados, las Piezas de Mapa conseguidas y los Tesoros recogidos, te permite elegir el nivel que quieras (siempre y cuando hayas completado el anterior, claro está). En el mapa que aquí te ofrecemos se ha completado el cien por cien de su recorrido, pero ten en cuenta que tardarás bastante en conseguirlo.

Nota: Cuando hayas recogido todas las Piezas de Tesoro y Mapa, los niveles con un Jefe al final aparecerán marcados con una calavera. Si lo único que quieres es enfrentarte al Jefe, mantén pulsado ABAJO y pulsa el botón A en la pantalla de nombre de nivel: el juego irá directamente hasta el Jefe.

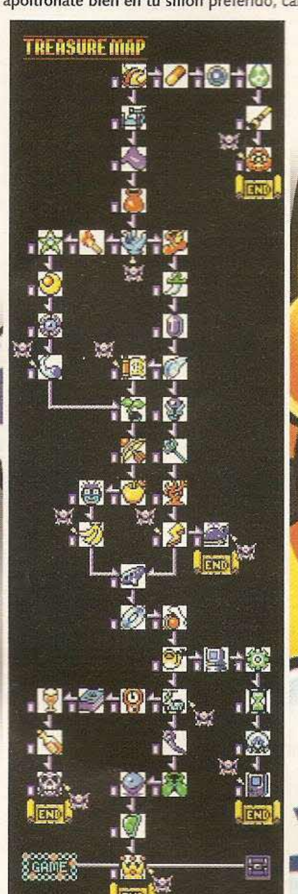
ESTADOS DE WARIO

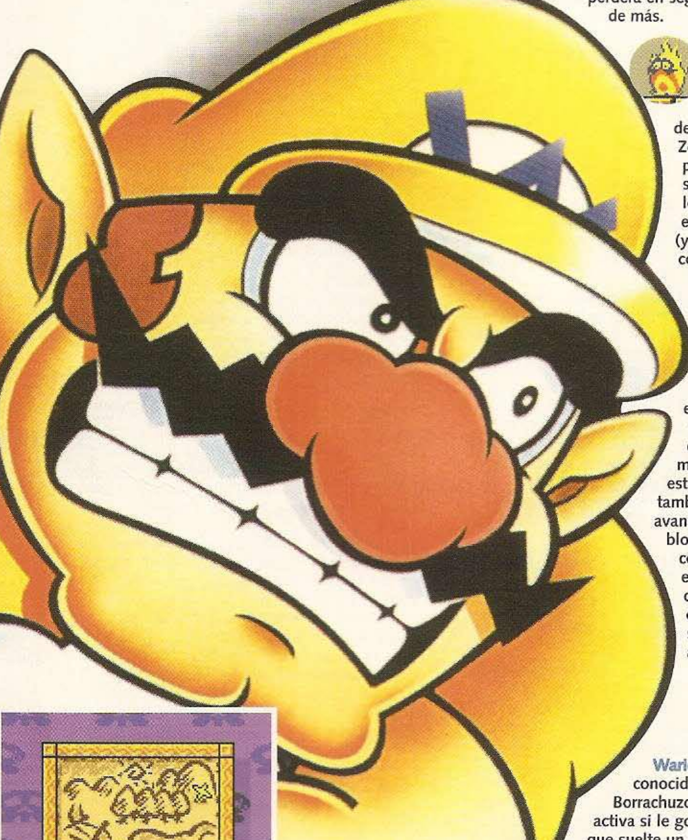
A lo largo del juego, Wario adquirirá una serie de estados diferentes a causa del entorno o del ataque de un enemigo. Pero no supone ningún inconveniente, ya que gracias a estos estados y sus diferentes sistemas de control podrás acceder a ciertos tramos del juego. En cualquiera de estos estados Wario no podrá cruzar una puerta hasta que no recupere su apariencia normal. Pero que no cunda el pánico, ya que siempre hay algún antídoto cerca.

Wario Plano: Si a Wario lo aplasta una Prensa o una Roca Grande, quedará aplatanado. En este estado puede colarse por huecos estrechos, cruzar agujeros del suelo y desplazarse sin ton ni son por el aire (genial para recoger monedas). Para volver a su estado normal, Wario debe encontrar una gota de agua o un Murciélago amigo que le haga recuperar su volumen.

Wario Gordo: Tan sólo el Cocinero (y un pastel bien lanzado) puede transformar a Wario en un personaje obeso. Mientras está de buen año, puede destrozar bloques que antes eran inamovibles, machacar a cualquier enemigo (sobre todo Gotas), y provocar temblores de tierra. Para recuperar la forma debe hacer ejercicio: no pares de moverte y perderá en seguida esos kilos de más.

Wario Ardiente: Si Wario se acerca demasiado a un Zorro de Fuego, prenderá llama y se desplazará con los pantalones echando chispas (y de paso acabará con unos cuantos enemigos). Al cabo de unos segundos empezará a brillar y se convertirá en una llama enorme que también derrotará a los malos. Este estado sirve también para avanzar entre bloques combustibles. El efecto se acaba al cabo de un rato o bien si Wario se mete en el agua.







Wario Loco: También conocido como Wario Borrachuzo. Este estado se activa si le golpea la pelota que suelte un Pingüino. El pobre vacilará despacio hacia adelante y hacia atrás, pero podrás saltar y dirigirlo (ideal para matar enemigos). Si martilleas a fondo el botón B, disparará un proyectil letal con su aliento. Para que se le pase la resaca, deberás sumergirlo en agua helada.

Wario Zombi: Si Wario se acerca demasiado a un Fantasma o a un Zombi Sin Cabeza, se convertirá en Wario Zombi. Sus movimiento serán más lentos, no podrá saltar y atravesará algunas plataformas (puedes aprovecharte de ello). Para volver a la normalidad, dirígete a los rayos de luz que se cuelan por la ventana más cercana.

Wario Hinchado: Las Abejas son muy traviesas, y si pican a Wario en la cara se hinchará y empezará a elevarse. Aparte de ascender, poco más puedes hacer, pero al menos podrás dirigirlo a izquierda y derecha para recoger las monedas de lugares altos y, de paso, acabar con los enemigos. No hay antídoto: se desinflará y volverá a la normalidad cuando contacte con una plataforma sólida que esté por encima suyo.

Wario Pequeño: Si te pilla el hechizo del Brujo, Wario se verá reducido a un tamaño ínfimo. Con este aspecto resulta encantador, y además es muy ágil; puede colarse por agujeros pequeños, correr más rápido que el Wario normal, y sus saltos son mucho más altos (va de perlas para alcanzar zonas inaccesibles). Para recuperar la normalidad, dirígete al estanque más cercano.

Wario Saltarín: Si un enemigo Kong golpea a Wario con su maza, nuestro héroe se convertirá en un resorte gigante que empezará a dar unos botes enormes hasta que se le pase el efecto. No puede matar ni apartar de su camino a los enemigos, y puede resultar dañado con pinchos y cosas por el estilo. De todos modos, sirve para alcanzar cornisas muy altas (sobre todo si mantienes pulsado Arriba y A).

Wario Helado: ¿Quién dijo que los muñecos de nieve son seres encantadores? Si te golpea una bola de nieve, Wario quedará congelado y petrificado, y no parará de deslizarse hasta que choque contra un muro o un objeto sólido.

Wario Burbuja: Si Wario choca contra una Burbuja, quedará atrapado dentro y empezará a elevarse. Podrás dirigirlo a izquierda y derecha, como a Wario Hinchado (es la única manera de superar algunas corrientes submarinas). No parará de elevarse hasta que choque contra un muro o una plataforma sólida.

LOS ENEMIGOS

Los enemigos y el diseño de los niveles se complementan a la perfección (los unos sin lo otro no funcionan y viceversa). Una de las claves del juego consiste en comprender el comportamiento de los enemigos y saber cómo acabar con ellos o cómo sacar provecho de sus efectos.

Hombre Lanza: Es el enemigo más común. Estos tipos van hacia adelante y hacia atrás de forma aleatoria. Sirven

para machacar bloques enemigos o caer por huecos estrechos. Para matarlos, carga por detrás o lánzate encima.



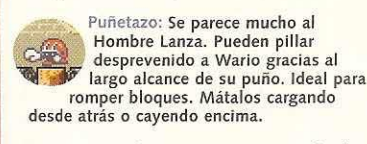
Ratón: Son odiosos, y suelen cargar contra Wario con frecuencia. Puedes atraerlos hacia cualquier sitio, y sirven de trampolín. Para matarlos, carga por detrás o tírate encima.



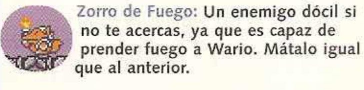
Prensa: Convierten a Wario en Wario Plano, pero las ondas de choque que lanzan pueden hacer que Wario vuele por lo aires. No hay forma de destruirlas, pero si te subes encima sirven de ascensor.



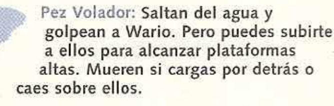
Murciélago: Flotan hasta que Wario pasa por debajo, momento en el que lo atrapan y lo transportan por el aire. Sirven para devolver a Wario Plano a su aspecto normal o para subir a plataformas altas. Salta para atontarlos o carga en su contra para matarlos.



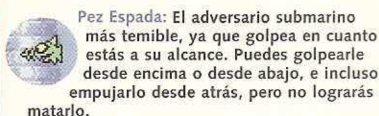
Puñetazo: Se parece mucho al Hombre Lanza. Pueden pillar desprevenido a Wario gracias al largo alcance de su puño. Ideal para romper bloques. Mátalos cargando desde atrás o cayendo encima.



Zorro de Fuego: Un enemigo dócil si no te acercas, ya que es capaz de prender fuego a Wario. Mátalo igual que al anterior.



Pez Volador: Saltan del agua y golpean a Wario. Pero puedes subirte a ellos para alcanzar plataformas altas. Mueren si cargas por detrás o caes sobre ellos.



Pez Espada: El adversario submarino más temible, ya que golpea en cuanto estás a su alcance. Puedes golpearle desde encima o desde abajo, e incluso empujarlo desde atrás, pero no lograrás matarlo.

Gota: Estas criaturas están arraigadas al suelo, e impiden el avance de Wario. Sólo podrás quitarlas si les lanzas a otro enemigo o con Wario Ardiente o Wario Gordo.

Burbuja: Pueden ir bien o mal, según el momento, y convierten a Wario en Wario Burbuja, que subirá flotando sin remedio. Deberá chocar contra algo sólido.

Pato bumerán: Aunque es un poco tonto y lento, este palmípedo malvado lanza un bumerán de largo alcance (aunque fácil de esquivar) que golpea a todo el que esté cerca. Para matarlo, carga o cae encima.

Zombi sin Cabeza: Una bestia rara e impredecible que ataca y golpea a Wario con su cabeza desmembrada cuando se acerca. Carga desde atrás y listo.

Pollo: No te confundas con la gallina mascota de Wario. Son más duros de pelar de lo que parece, ya que aunque cargues en su contra sólo los atontarás. Si quieres acabar con ellos deberás tirarte encima.

Pincho: Salta blandiendo sus púas mortales, pero puedes matarlo si cargas desde atrás. Pero es mejor agacharse (se convierten en una bola al contactar con la cabeza de Wario) y cargar después.

Pingüino: Estas bestias llevan unas bolas raras que convierten a Wario en Wario Loco. Se retiran después de cada lanzamiento, momento en el cual debes cargar o caer encima de ellos.

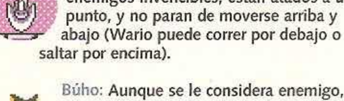
Serpientes de Mar: Criaturas viperinas que sólo aparecen una vez en todo el juego. Están adormiladas hasta que se acerca Wario, momento en el cual lo arrastran bajo el agua. Nuestro héroe podrá escabullirse, pero no matarlas.

Monstruos Aterradores: Lo mejor es que los mates mientras duermen, ya que si te tiras contra el suelo o haces ruido cerca se despiertan de muy mal humor durante un rato, y entonces no puedes destruirlos.



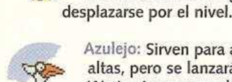
Gaviotas: Se pasan el día planeando. Wario puede pasar por encima, pero cuidado, ya que se retiran durante unos segundos después de pisarlas.

Cocinero: Los Cocineros llevan unos pasteles tentadores, y son los únicos capaces de transformar a nuestro héroe en Wario Gordo cuando se pone a tiro. Además, recargan muy rápido la munición. Para matarlos, carga o cae encima.



Anclas: Los Anclas, uno de los pocos enemigos invencibles, están atados a un punto, y no paran de moverse arriba y abajo (Wario puede correr por debajo o saltar por encima).

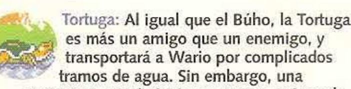
Búho: Aunque se le considera enemigo, puede ser muy útil. Tras despertarlos, Wario puede colarse entre sus garras y servirse de estos amigos con plumas para desplazarse por el nivel.



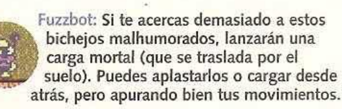
Azulejo: Sirven para alcanzar plataformas altas, pero se lanzarán en picado contra Wario si se acerca demasiado. Carga desde atrás o tírate encima.

Calavera Punzante: Un enemigo terrible completamente indestructible que suele aparecer en los lugares más inoportunos. Sólo puedes hacer una cosa: esquivarlos a toda costa.

Pez Pescador: Estos animalejos esperan con paciencia a que piques el anzuelo. Su cebo es una moneda de plata muy parecida a las monedas normales, así que ándate con ojo. Si te atrapa, te sacará de las profundidades. Carga en su contra o aplástalos.



Tortuga: Al igual que el Búho, la Tortuga es más un amigo que un enemigo, y transportará a Wario por complicados tramos de agua. Sin embargo, una tortuga en movimiento no se para ante nada, así que no te separes de ella.



Fuzzbot: Si te acercas demasiado a estos bichejos malhumorados, lanzarán una carga mortal (que se traslada por el suelo). Puedes aplastarlos o cargar desde atrás, pero apurando bien tus movimientos.

Abejas: Pululan por el Bosque Laberíntico, y transforman a Wario en Wario Hinchado si consiguen clavarle su aguijón. Cuesta esquivarlas, ya que son muy rápidas, pero una buena carga a tiempo acaba con ellas.

Gato Callejero: Estos mininos cobardes nunca salen del escondrijo de su ventana, y lanzan botellas a Wario si se acerca demasiado. Puedes atontarlos si saltas desde abajo, pero lo mejor es cargar desde un lateral.

Kong: Armado con una poderosa maza, se abalanzará sobre Wario nada más verlo y lo machacará con su martillo, de modo que nuestro héroe pasará a ser Wario Resorte. Carga desde atrás o aplástalo.

Brujo: Un tipo dócil que transforma a Wario en Wario Pequeño si lo atrapa con su conjuro. Si caes sobre su cabeza se revelará la verdad: el Brujo no es más que dos Hombres Lanza disfrazados.

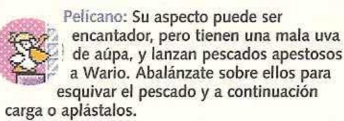
Muñeco de Nieve: No es el muñeco candoroso que todos esperamos, ya que dispara bolas de nieve si Wario se acerca demasiado, y lo transforma en Wario Congelado. Espera a que se gire para cargar contra él.



Fantasma: Al igual que las Calaveras Punzantes, están ubicados en los lugares más inoportunos (a veces incluso en un arca de cajones). Si los tocas te convertirán en Wario Zombi.



Gruñón: Otro mono de armas tomar que lanza bolas con pinchos al pobre Wario. Abalánzate sobre él para esquivar la bola y luego carga o aplástalo.



Pelícano: Su aspecto puede ser encantador, pero tienen una mala uva de aúpa, y lanzan pescados apestosos a Wario. Abalánzate sobre ellos para esquivar el pescado y a continuación carga o aplástalos.



Rocas: Hay dos tipos de roca: grandes y pequeñas. Puedes recoger estas últimas y lanzarlas a los bloques enemigos (y a los enemigos también). Las grandes convierten a Wario en Wario Plano.

MONEDAS

Son la razón principal de vivir de Wario, y la divisa principal que al final te permitirá recoger las Piezas de Mapa y Tesoro necesarias para completar la aventura. Todas cuentan, ya que perderás muchas durante los enfrentamientos con los enemigos.

Monedas Pequeñas: La moneda más común, se encuentra por todos los niveles y en las salas escondidas.

Monedas Grandes: No hay tantas, y suelen estar en zonas de difícil acceso; su valor es de 10 monedas.

Monedas Giratorias: Suelen aparecer cuando matas a enemigos o destrozas muros y bloques.

Monedas de Plata: Muy escasas, y valen 100 monedas. Si ves una, no dudes en hacerte con ella.

TRUCOS GENERALES

Ya te hemos presentado todos los estados de Wario y a todos sus enemigos, pero aún quedan más cosas. Como en todos los juegos, gracias a un montón de trucos y triquiñuelas con el sistema de control, conseguirás que Wario ejecute algunos movimientos nada corrientes. Aquí tienes nuestros diez trucos favoritos:

1. Lectura: El primer truco consiste en leer el manual de instrucciones a fondo. Presta mucha atención al capítulo de controles, ya que contiene un montón de datos esenciales para completar el juego.

2. Carga con Patinazo: En algunos tramos, el avance de Wario se ve bloqueado por unas cintas transportadoras que pasan bajo agujeros muy pequeños. Prueba este truco: carga hacia el hueco y pulsa hacia ABAJO en el último momento para que Wario se deslice bajo el agujero y salga por el otro lado.

3. Pisotón al Suelo: Si ves a un enemigo que necesitas pero no parece haber modo de alcanzarlo, colócate lo más cerca que puedas y pisotea el suelo: la onda expansiva enviará al enemigo a la plataforma siguiente. Repite el proceso hasta que quede a tu alcance.

4. Guardar Partida: Una de las utilidades más infravaloradas del juego es la posibilidad de guardar la partida en cualquier momento (siempre y cuando Wario no esté en la sala de un Jefe, en otro estado o ejecutando una maniobra complicada). Lo único que debes hacer es pulsar Select, y elegir la opción GUARDAR. Empléala antes o después de los tramos difíciles, antes de entrar en las Salas del Tesoro o incluso justo antes de entrar en la sala de un Jefe.

5. Búsqueda de Pistas: Puede que pienses que resulta imposible dar con algunas salas escondidas. Sin embargo, en los primeros niveles su localización es sencilla. Si no puedes ver el brillo de las monedas, intenta buscar otras pistas, tales como muros caídos o agujeros en los bordes exteriores de los muros.

6. Tracción: Un truquillo muy útil que funciona cuando Wario está en una cinta transportadora o en el techo de un tren: para mantener a nuestro héroe en la misma posición, pulsa en la dirección opuesta a la de la cinta o el tren y, al mismo tiempo, mantén pulsado ABAJO. Se quedará pegado al suelo.

7. Machaque de Murciélago: Cuando Wario está en su estado aplatanado resulta difícil superar a los murciélagos, ya que tienen la manía de lanzarse sobre Wario y devolverlo a su forma natural. Para evitar que esto ocurra, salta cuando se lancen para alejarlos y así nuestro héroe podrá continuar.

8. Salto Mayor: Un truco que incluso los jugadores más avezados utilizan poco: sirve para saltar más alto. Cuando aterrices sobre un enemigo, mantén pulsado el botón A. Si quieres ganar aún más altura, mantén pulsado Arriba además del botón A.

9. Aparca al Búho: Cuando Wario cuelga de su plumífero colega, estás muy equivocado si crees que debes seguir en movimiento. Si quieres tomarte un respiro y estás cerca de un muro, empuja contra la pared para que el Búho se mantenga en la misma posición. También funciona sobre los tejados.

10. Reinicio Instantáneo: Si estás atascado o quieres reiniciar, pulsa Select, Start, A y B a la vez. Empezarás otra vez desde el último lugar en que guardaras la partida, pero no perderás ninguna moneda ni ítem.

SUBJUEGOS

Como ya sabrás, el juego no se reduce a recoger monedas y machacar enemigos. En varios momentos a lo largo del curso de la aventura, Wario podrá participar en una serie de subjuegos.

Juego del Emparejamiento de Paneles: Si consigues dar con la Sala del Tesoro de cada nivel, deberás jugar (y ganar) al Juego del Emparejamiento de Paneles para conseguir el Tesoro. Puedes apostar 50, 100 o 200 monedas en el juego; cuanto más apuestes, más tiempo tendrás y, por lo tanto, más probabilidades. Sin embargo, lo más fácil es que un amigo te eche una mano para no arriesgar esas monedas que tanto te ha costado conseguir.

Juego del Emparejamiento de Números: Al final de cada Historia tendrás la oportunidad de jugar al Juego del Emparejamiento de Números para intentar ganar una Pieza del Mapa. Por 50 monedas, el juego dará la vuelta a un cuadrado del número misterioso. Debes adivinar de qué número se trata. Piensa con lógica, y ve primero a por los cuadrados de los extremos (ya que te otorgan pistas vitales). Sin embargo, lo más importante es que no arriesgues con una respuesta al cincuenta por ciento de probabilidad. Es mejor gastarse 50 monedas más.

Nota: Si has completado toda la aventura y vuelves a jugar para rellenar huecos, este juego es un poco diferente: en lugar de pagar para dar la vuelta a un cuadro, se giran de forma automática uno tras otro. ¡Lo malo es que tu contador de monedas se reduce a pasos agigantados! Cuanto antes adivines el número, menos monedas perderás.

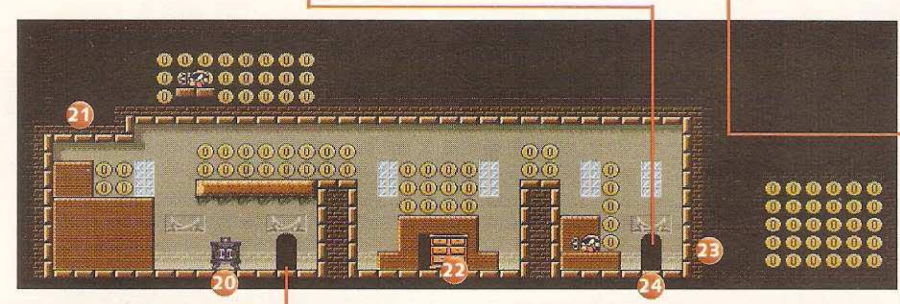


Juego Flagman DD: Cuando hayas recogido todas las Piezas de Mapa y de Tesoro, podrás acceder al juego Flagman DD. Es un juego tan sencillo como entretenido: se trata de copiar una secuencia de banderas pulsando los botones correspondientes (al principio cuatro, más adelante seis). Entrar cuesta 100 monedas, y dispones de un tiempo límite para recordar cada parte de la secuencia. Pero no te agobies si tienes algún fallo, ya que gozas de tres oportunidades.

CAPÍTULO 1 - UNA MAÑANA RUIDOSA

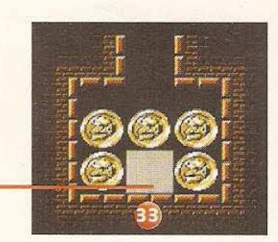




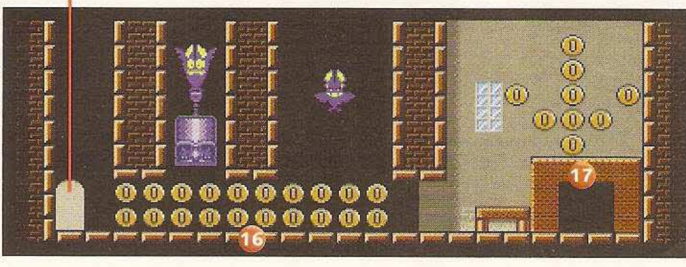


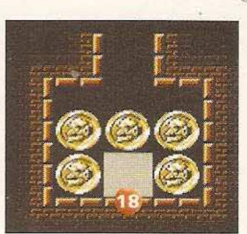








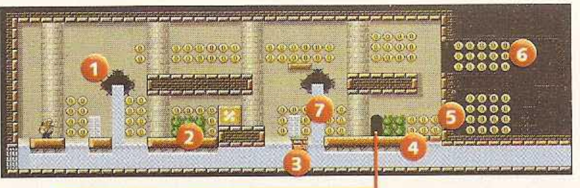




HISTORIA 1 - ¡APAGA EL DESPERTADOR!

1. Tírate contra el suelo para romperlo y caer en la estancia inferior. Agarra al Hombre Lanza y lánzalo contra la pared para conseguir una moneda extra.
2. Carga contra las vasijas y atraviesa la pared a golpes para recoger las monedas que hay en la sala escondida.
3. Carga de nuevo contra las vasijas y atraviesa la pared para entrar en la sala escondida. Utiliza la carga para ganar la altura necesaria para recoger las monedas que hay en lo alto.
4. Cruza por aquí para llegar al sector siguiente.
5. Este ratón es un incordio. Carga o tírate encima para acabar con él de una vez por todas.
6. Atraviesa la pared para llegar a las salas escondidas. Y recoge todas las monedas.
7. Tírate sobre las vasijas para atravesar hasta la sala escondida que hay debajo. Deshazte del ratón, ya que se dedica tan sólo a incordiarte mientras recoges monedas.
8. Atraviesa las vasijas para conseguir más monedas. ¡Todas valen su peso en oro!
9. Salta a las plataformas y avanza hasta la sala de monedas que hay encima de tu cabeza.
10. Atraviesa el muro del final para entrar en otra sala escondida de monedas. ¡Recógelas!
11. Agarra al Hombre Lanza y lánzalo a través de los bloques para moverlos. Podrías escabullirte por debajo, pero así es más divertido.
12. Machaca al Hombre Lanza para conseguir una moneda y a continuación atraviesa la pared para entrar en otra sala de monedas escondidas.
13. Atraviesa las vasijas para entrar en la cámara que hay debajo.
14. Puedes atravesar esta pared para entrar en otra sala secreta repleta de monedas. Machaca al Hombre Lanza para conseguir otra moneda. Puedes salir si saltas hasta lo alto de la sala y la atraviesas.
15. Cuélate por aquí para entrar en el tramo siguiente.
16. Cruza a la carrera la Prensa y el Murciélago. Si te machaca, camina bajo el murciélago y volverás a adquirir tu estado normal.
17. Recoge las monedas de la chimenea (utiliza una carga para llegar a las más altas) y a continuación métete dentro.
18. Aquí hay cinco Monedas Grandes. Recógelas y vuelve por dónde has venido.
19. Tira por aquí para llegar al tramo siguiente.
20. Carga contra la Cocina para empujarlo hacia la izquierda y utilízala para trepar a la esquina superior izquierda de la sala.
21. Atraviesa el techo para entrar en la sala de monedas que hay arriba. Ten cuidado con el Hombre Lanza.
22. Carga contra la Cómoda de Cajones para deshacerte de ella, pero ten cuidado con el Hombre Lanza que hay dentro. Cruza por la puerta para entrar en la Sala del Tesoro.
23. Atraviesa el muro para entrar en una sala secreta de monedas. Vuelve a utilizar tu carga para llegar a las más altas.
24. Entra por aquí para llegar al tramo siguiente.
25. Machaca los Cajones y a continuación carga contra la pared para entrar en una sala escondida de monedas.
26. Acaba con el Ratón y el Hombre Lanza y a continuación machaca las vasijas para conseguir más monedas.
27. Entra por aquí para llegar al tramo siguiente.
28. Agarra al Hombre Lanza y lánzalo a través de los bloques para acabar con ellos. Si has provocado un desbarajuste, no te preocupes: sal de la sala y vuelve a entrar. El Hombre Lanza se habrá regenerado por arte de magia.
29. Atraviesa las vasijas y la pared para conseguir más monedas en las salas escondidas.
30. Cruza esta puerta para entrar en el tramo siguiente.
31. Acaba con el Puñetazo, y a continuación atraviesa las vasijas para entrar en la sala de abajo.
32. Entra en la sala y acaba con los dos enemigos Puñetazo. Entra en la chimenea.
33. ¡Cinco Monedas Grandes más!
34. Antes de volver a subir, atraviesa ese muro para dar con más monedas escondidas.
35. Deshazte del Puñetazo y llega hasta el Despertador. Este tipo es pan comido; carga contra él para completar la Historia. ¡Bien hecho!

CAPÍTULO 1 – UNA MAÑANA RUIDOSA







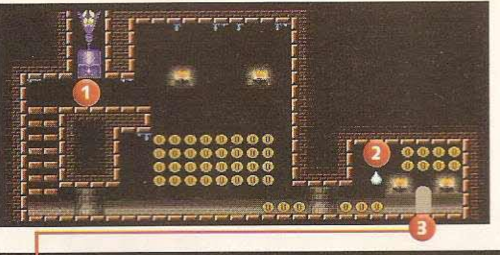
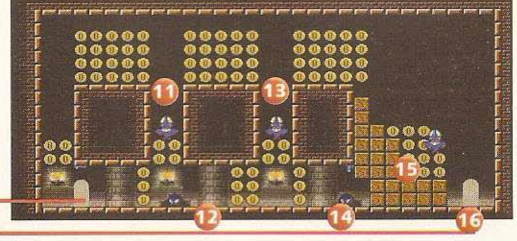
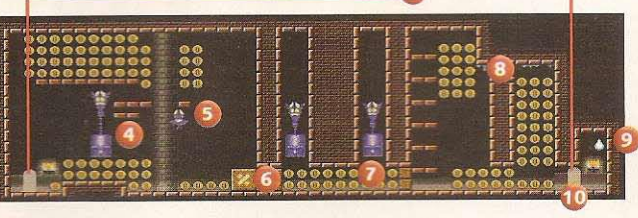
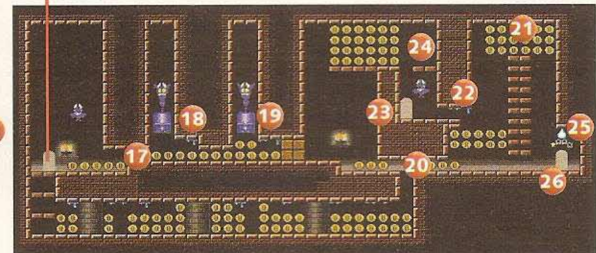
HISTORIA 2 – APAGA EL GRIFO GIGANTE

1. Tira por la derecha. Si caes al agua volverás al principio.
2. Machaca las vasijas para conseguir más monedas.
3. Cruza a saltos con cuidado aprovechándote de los cajones.
4. Machaca las vasijas para conseguir más monedas.
5. Atraviesa la pared para dar con una sala escondida de monedas.
6. Una vez dentro, salta hasta lo más alto para dar con más monedas.
7. Entra por aquí para acceder al tramo siguiente.
8. Deja que el Zorro de Fuego prenda a Wario y luego cruza por los bloques.
9. Entra por la puerta al tramo siguiente
10. Atraviesa la pared para llegar a la sala escondida.
11. Atraviesa esa pared para dar con un buen montón de monedas.
12. Déjate caer para recoger las últimas monedas. Deberás lanzarte contra el suelo para salir.
13. Cruza a saltos valiéndote de los cajones.
14. No machaques las vasijas; utiliza tu carga para subir a la plataforma que hay encima y recoger más monedas.
15. Un Pez Volador saltará del agua; calcula bien tu salto.
16. Cuando llegues aquí, atacará otro Pez Volador, así que salta para esquivarlo.
17. Salta hasta aquí y recoge las monedas extra.
18. Calcula tus saltos con precaución para entrar en la Sala del Tesoro.
19. Pulsa ABAJO cuando flotes para que te arrastre la corriente.
20. Pulsa a la DERECHA para recoger las monedas. Te cuidado con el Pez Espada.
21. Mantén pulsado ARRIBA para conseguir más.
22. Mantén pulsado IZQUIERDA para conseguir aún más.
23. Espera a que el Pez Volador te golpee antes de salir disparado.
24. ¡Otro Pez Volador!
25. ¡Y otro más!
26. Atraviesa la pared hasta la sala de monedas escondidas.
27. Entra por aquí para llegar al tramo siguiente.
28. Recoge al Hombre Lanza y lánzalo a la Gota.
29. Cada vez resulta más difícil hallar las salas secretas.
30. Entra por esta puerta al tramo final.
31. Utiliza tu carga para subir a esta plataforma y recoge las monedas escondidas.
32. Atraviesa por aquí para conseguir más monedas.
33. Vuelve a salir machacando a esta pared.
34. Carga contra el Grifo tres veces para acabar la historia.



HISTORIA 3 – ¡QUE CORRA EL AGUA!

1. Atraviesa la pared para descubrir monedas escondidas.
2. Machaca las vasijas sumergidas nadando por debajo y pulsando A.
3. No puedes machacar esos cajones; deberás buscar otro camino.
4. Deslízate por esa puerta hasta el tramo siguiente.
5. Esquiva a la Burbuja, destroza todas las vasijas y recoge las monedas al subir.
6. No puedes nadar por esta corriente; atraviésala flotando mediante una Burbuja.
7. Atrapa a una Burbuja y manéjala con cuidado; esquiva las plataformas.
8. Cruza por esta puerta hacia el tramo siguiente.
9. Atraviesa la pared y hazte con las monedas escondidas.
10. Acaba con el Pato Bumerán, y después aplasta sólo la caja de la esquina superior izquierda.
11. Súbete a la caja alta de la derecha y machaca aquí para dar con esas Monedas Gigantes.
12. Aquí hay monedas escondidas.
13. Hacia el tramo siguiente.
14. Baja pero esquiva a las Burbujas.
15. Si te pillan, gira hasta entrar en una vasija para que la Burbuja estalle.
16. Utiliza B para nadar más rápido en los tramos complicados.
17. Esta puerta te devuelve al primer sector.
18. Esquiva al Pez Espada al recoger las monedas, y rompe las vasijas.
19. Este interruptor controla los niveles de agua de los dos tramos siguientes. Empieza en la posición OFF.
20. Antes de entrar por esta puerta, coloca el interruptor en ON.
21. Sube a lo alto y recoge las monedas. Ten cuidado con el Hombre Lanza.
22. Machaca aquí para entrar en la sala de monedas escondidas.
23. Antes de entrar aquí, coloca el interruptor en la posición OFF.
24. Para superar a ese Pez Espada, debes nadar por debajo.
25. Cruza esta puerta hacia el sector siguiente.
26. Recoge todas las monedas y rompe todas las vasijas antes de atravesar en una burbuja la corriente.
27. ¡Es la Sala del Tesoro!
28. Sube en una Burbuja y cruza la corriente.
29. Maneja una Burbuja por aquí y cruza la corriente.
30. Entra por esta puerta para acceder al tramo final.
31. En la cuesta, pulsa ABAJO para rodar por las cajas y vasijas.
32. Carga contra el Enchufe Gigante para completar la Historia.

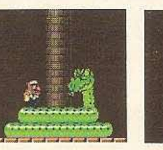
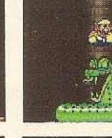





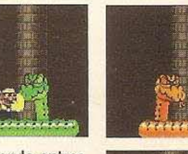
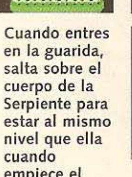
HISTORIA 4 - BAJA AL SÓTANO

1. Si eres rápido, puedes correr a la izquierda para que no te aplaste la Prensa, aunque Wario Plano es mejor para recoger la colección de monedas.
2. Si estás aplatanado, al situarte bajo este chorro, volverás a ser el Wario de siempre.
3. Entra por esta puerta para acceder al tramo siguiente.
4. Pasa como el rayo bajo esta Prensa y luego súbete encima para que el Murciélago te eleve y te permita el acceso a las monedas que hay en lo alto de la pantalla.
5. El Murciélago devolverá a Wario su aspecto normal en caso de haber sido aplastado.
6. Atraviesa esas cajas, pero ten cuidado con la Prensa.
7. Corre bajo esta Prensa, machaca los bloques de la derecha y luego vuelve para quedar aplastado.
8. Para acceder a esta parte, salta desde el quinto escalón y cuela a Wario Plano por el agujero (mantén pulsado ARRIBA y DERECHA cuando saltes y métete).
9. Quédate bajo el chorro para volver a ser Wario normal.
10. Cruza por esta puerta en dirección al siguiente tramo.
11. Ten cuidado con el Murciélago, ya que se abalanzará sobre ti y te quitará unas cuantas monedas.
12. Aquí hay otro fastidioso ratón; deshazte de él antes de que abra paso a otro Murciélago enfadado.
13. Lucha contra otro Murciélago. Si vas con ánimos y empieza a descender, salta para sacarlo del medio.
14. Otro ratón enfadado. Deshazte de él o te meterás en problemas.
15. Atraviesa el tramo de bloques, golpea al Murciélago y mantén pulsado ARRIBA y salta para trepar por la pila y recoger las monedas escondidas.
16. Ve por aquí para llegar al tramo final.
17. Corre bajo el Murciélago y luego salta agachado para acceder al pasadizo estrecho.
18. Corre bajo esta Prensa.
19. Corre bajo esta Prensa y luego atraviesa los bloques de la derecha.
20. Déjate caer para recoger las monedas que hay abajo. A la vuelta, déjate aplastar por la Prensa, ya que Wario Plano es el único que puede cruzar ese agujero.
21. No te olvides de recoger esas monedas.
22. Para llegar hasta aquí, salta desde el borde derecho del cuarto escalón (mantén pulsado ARRIBA e IZQUIERDA mientras saltas). Es muy complicado, así que templa tus nervios.
23. Cuando el Murciélago vuelva a estirarte, entra en la Sala del Tesoro.
24. Deja que el Murciélago te atrape y te saque de la pantalla por la parte superior. Cuando hayas derrochado el segundo lote de monedas, martillea los botones A y B: ahora podrás recoger las monedas escondidas.
25. Si eres Wario Plano, ponte bajo el chorro para volver a la normalidad.
26. Cruza esta puerta para completar la Historia. Tranqui, que aquí no hay Jefes.

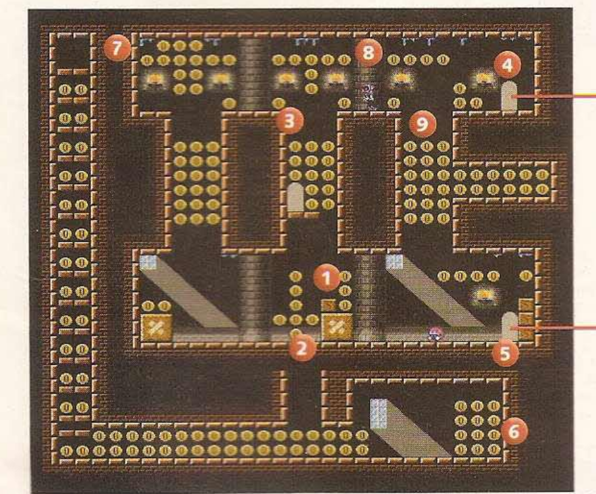
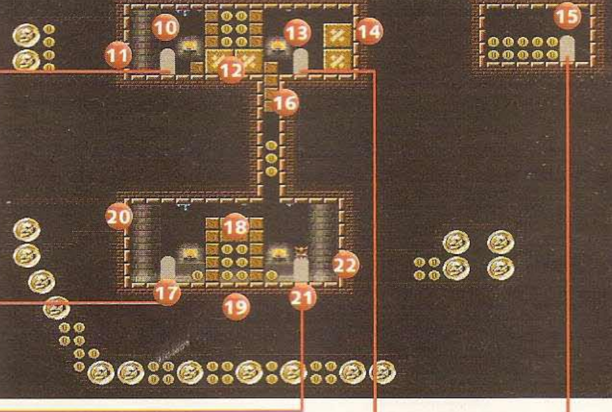
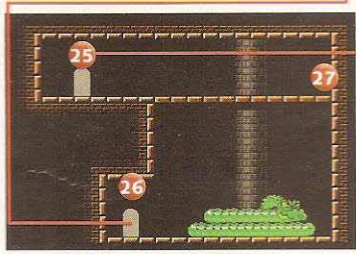
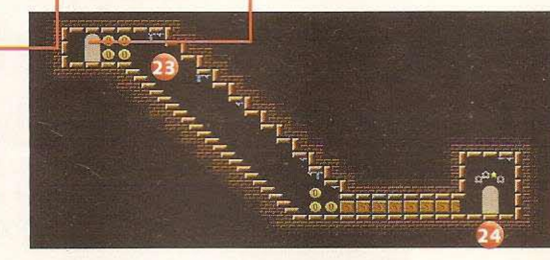
LA SERPIENTE GIGANTE

GOLPES NECESARIOS: 6

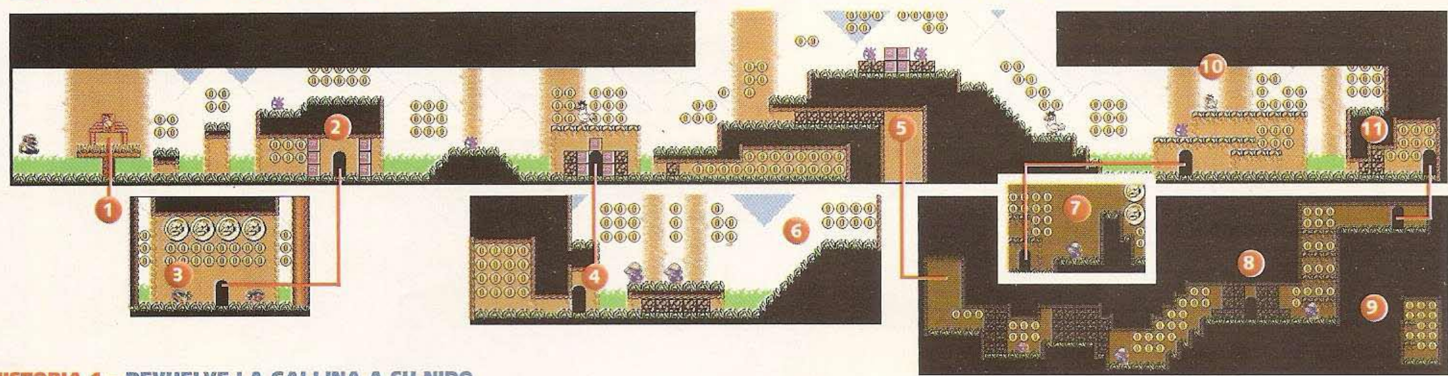

1. Cuando entres en la guarida, salta sobre el cuerpo de la Serpiente para estar al mismo nivel que ella cuando empiece el ataque.
2. Los saltos normales no sirven para derrotar a la Serpiente, ya que es muy alta. Utiliza tu carga o mantén pulsado Arriba cuando saltes para ganar altura.
3. Irá a por ti; arremete contra ella cuando se acerque lo suficiente. Si te pilla, deberás volver atrás e intentarlo de nuevo.
4. En cuanto llegue al borde y se gire ve a por ella; utiliza tu carga para saltar con rapidez y aterrizar sobre su cabeza. Un golpe.
5. Si cargas en su contra no te anotarás un golpe, así que ni se te ocurra (no hagas como nosotros).
6. Tras cuatro golpes se volverá roja y empezará a moverse con mayor rapidez y a atacar con mayor frecuencia. Debes mantener la calma y actuar con rapidez.
7. Al cabo de seis golpes se rendirá y podrás acceder al Capítulo siguiente.
8. Si pierdes los nervios o cometes un error, salta de modo que no pueda alcanzarte y a continuación vuelve a probar.

HISTORIA 5 - DERROTA A LA SERPIENTE GIGANTE

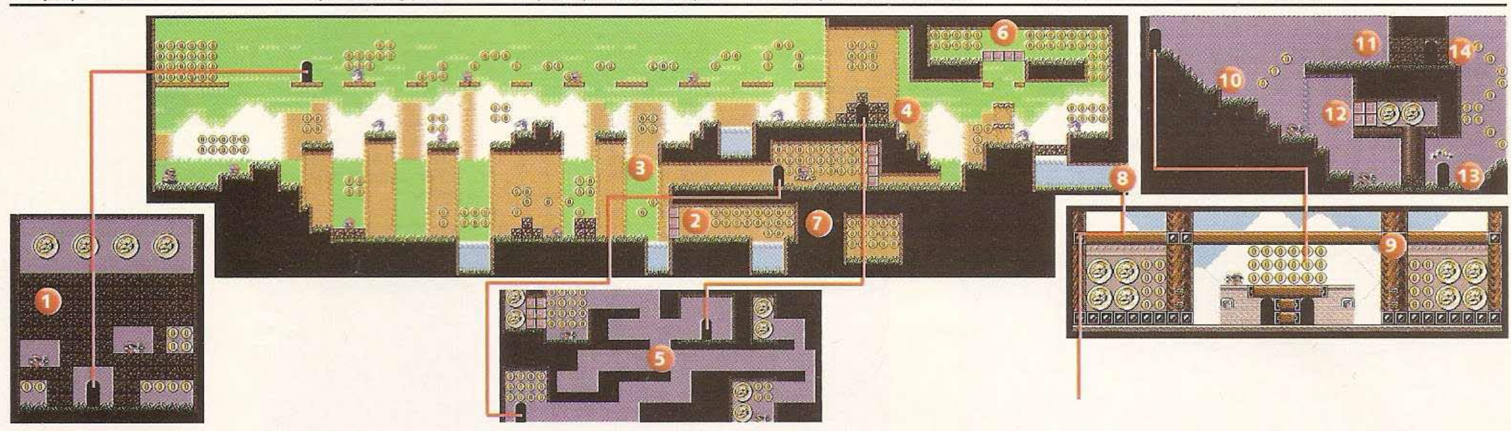
1. Destruye las cajas y los bloques en busca de monedas.
2. Tírate en plancha por aquí para acceder a una sala de monedas escondidas (que también inicia la ruta hacia el piso de arriba).
3. Déjate caer por aquí para acceder a la Sala del Tesoro.
4. Esta puerta conduce a lo alto del segundo tramo (desde donde también puedes llegar a la salida secreta).
5. Esta puerta es el camino más rápido para llegar a la Serpiente Gigante.
6. No te olvides de recoger esas monedas.
7. Atraviesa ese muro para acceder al piso más alto.
8. El Zombi sin Cabeza convertirá a Wario en un zombi si no te andas con ojo. En lugar de atacarle, salta por encima.
9. Mantén pulsado DERECHA cuando te dejes caer para acceder a este tramo secreto de monedas.
10. Esta puerta te devuelve al piso superior del primer tramo.
11. Atraviesa esa pared y recoge las monedas secretas que hay dentro.
12. Las cajas y bloques son decorativos: machácalos y busca todas las monedas que puedas.
13. Esta puerta conduce a lo alto de la madriguera de la serpiente: no cruces todavía.
14. Rompe sólo la caja de arriba y luego atraviesa la pared para acceder a una sala secreta.
15. Cruza esta puerta para dirigirte a la salida secreta de la Historia.
16. Tírate en picado contra esos bloques para acceder al nivel inferior.
17. Esta puerta conduce al nivel inferior del primer tramo.
18. Destroza los bloques. Todos.
19. Lánzate en picado por este pequeño hueco que te introduce en la sala escondida de monedas que hay debajo. Sigue la ruta para recoger más de 130 monedas.
20. Atraviesa esta pared para escapar del pasadizo secreto.
21. Esta puerta conduce a la Serpiente Gigante.
22. Atraviesa esa pared para acceder a más monedas escondidas.
23. Quédate en la rampa y mantén pulsado ABAJO para rodar hacia abajo y cruzar los bloques que hay al final.
24. Esta puerta completará la Historia y te llevará al Capítulo Alternativo 2 "Baja al Sótano".
25. Esta puerta te devuelve al piso superior del segundo tramo.
26. Esta puerta te sacará. ¿Quién dijo miedo?
27. Si la Serpiente te come, te escupirá en forma de huevo y se deshará de ti. Cruza la puerta para entrar al segundo tramo, déjate caer y vuelve a la carga por la puerta de la derecha.

CAPÍTULO 2 - TAZA DE TÉSS



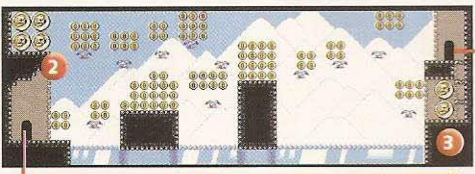
HISTORIA 1 - DEVUELVE LA GALLINA A SU NIDO

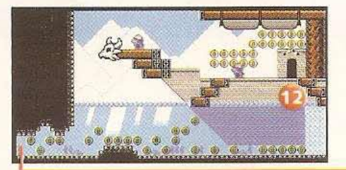
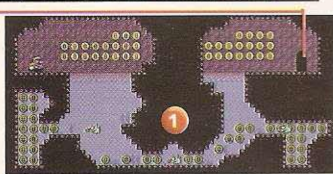
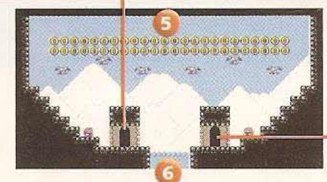
1. Éste es el nido en el que debes dejar a la gallina para acabar la Historia (pondrá un huevo cuando completes la misión).
2. Acaba con todos los bloques que hay alrededor de esta puerta, ya que te facilitará las cosas cuando vuelvas por aquí con una gallina en la mano.
3. Rebota desde el Hombre Lanza (mantén pulsado ARRIBA y A) para alcanzar esos doblones de arriba.
4. Despeja el área de bloques enemigos.
5. Este túnel conduce a una caverna subterránea. Rueda por la rampa un par de pantallas hacia la izquierda y luego salta mientras ruedas para destrozar los bloques de la entrada.
6. Empieza a rodar aquí para aplastar los bloques que hay abajo y entrar en la sala de monedas.
7. Hay dos formas de subir aquí: o salta desde el Pato Bumerán (mantén pulsado ARRIBA y A) o utiliza tu salto con carga desde la plataforma inferior de la izquierda.
8. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
9. Atraviesa esta pared para acceder a una sala escondida repleta de monedas.
10. Aquí está la gallina. Cuando hayas recogido todas las monedas que puedas, deberás llevarla hasta el nido. Puedes dejarla a un lado para acabar con los enemigos, pero actúa con rapidez si no quieres que se vaya volando.
11. Sólo puedes destruir esos bloques si cruzas la cueva subterránea o te dedicas a rodar como antes.



HISTORIA 2 - ¡HUIDA DEL BOSQUE!

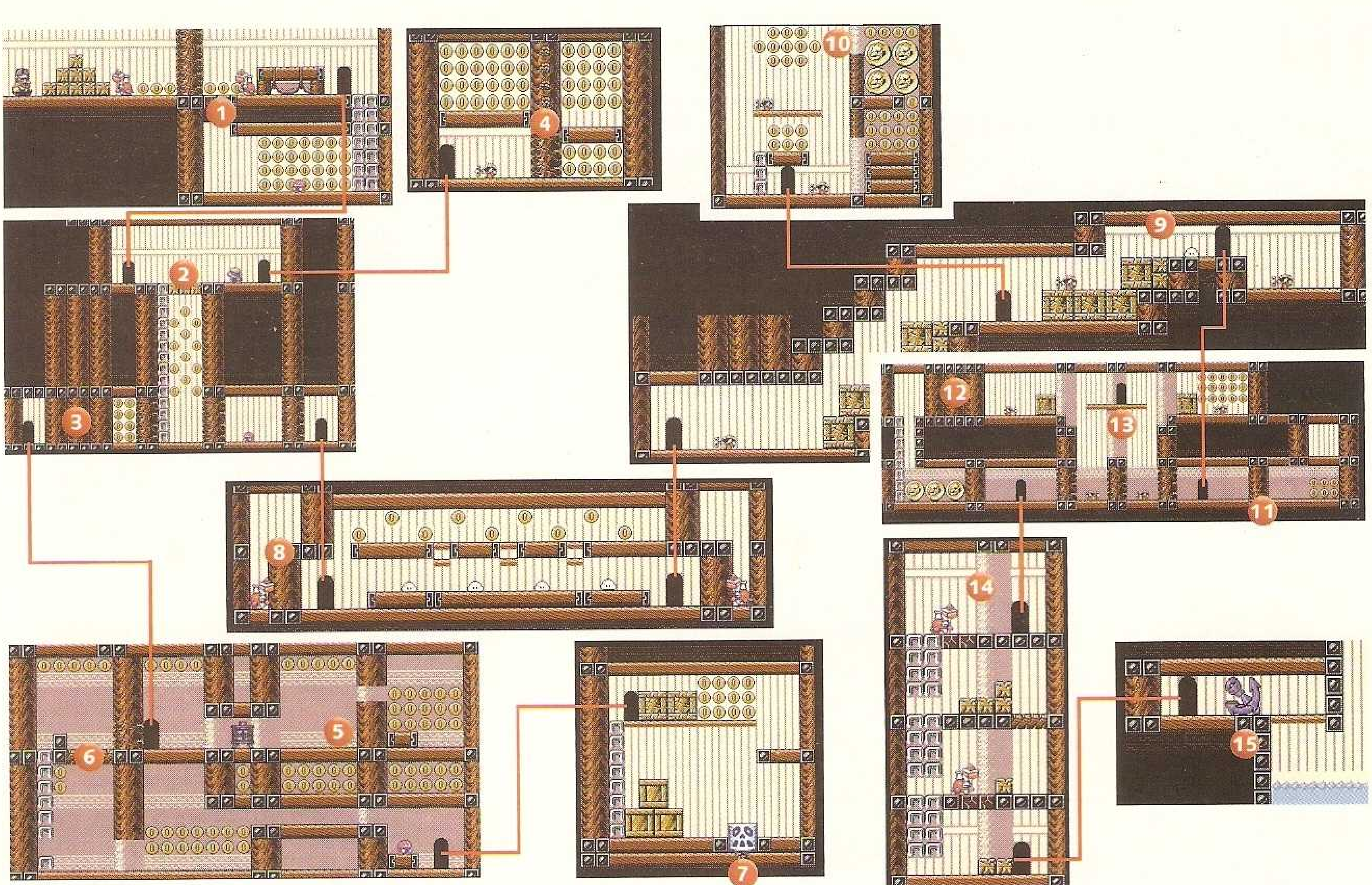
1. Debes atravesar con cuidado todos esos bloques para llegar hasta las monedas que hay arriba. Utiliza tu salto con carga para alcanzar a los Hombres Lanza y luego sube desde allí.
2. Lanza al Puñetazo a través de ese muro de bloques enemigos para hacerte con un buen puñado de monedas.
3. No te molestes en saltar hasta aquí: no se puede. Lo mejor es que cruces el laberinto.
4. Procura no machacar todos estos bloques, pues los necesitarás a modo de plataforma para acceder a las copas de los árboles.
5. El laberinto parece complicado, pero es muy sencillo. Utiliza el mapa para ir por la ruta de las monedas y después sal por la salida para acceder a más monedas escondidas.
6. Aquí debes actuar con toda tu maña, ya que debes lanzar al Pingüino de los bloques.
7. Carga por aquí para dar con una sala de monedas escondidas.
8. Cuando hayas recogido tantas monedas como puedas, nada por aquí para acceder al siguiente tramo. Hazlo aunque te parezca extraño.
9. Deja que te prenda el Zorro de Fuego más cercano y a continuación salta hasta aquí y avanza por los bloques quemándolos para conseguir más monedas.
10. Rueda por la rampa y salta aquí para saltar de nuevo hasta el nivel superior.
11. Para de rodar: si te caes rodando por el lateral derecho, no hay manera de volver (a menos que destrozaras el bloque de abajo).
12. Lanza a un par de enemigos para romper los bloques, pero ten cuidado, ya que resulta complicado superarlos de un salto en un espacio tan pequeño.
13. La salida; cruza la puerta para acabar la Historia.
14. Desde aquí llegarás a la Sala del Tesoro. No pierdas tiempo.



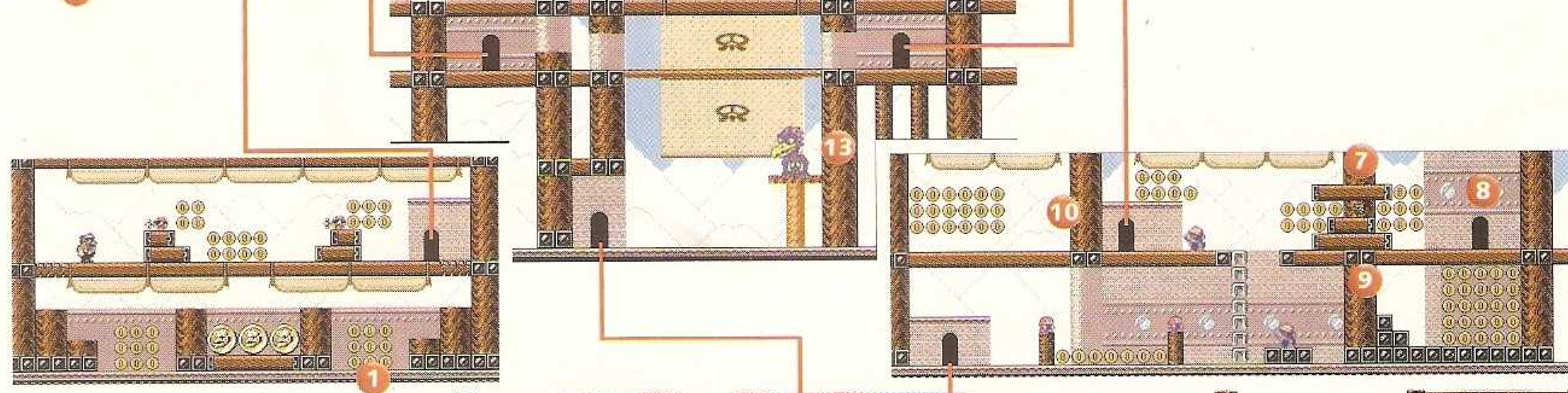
HISTORIA 3 - MÉTETE EN LA TAZA DE TÉ

1. Utiliza las diversas grietas y rincones para esquivar el ataque del Pez Espada. Y nada a toda pastilla por los huecos estrechos.
2. Salta a los lomos de las Gaviotas para llegar a todas esas monedas extra que hay arriba.
3. Aquí no se puede llegar nadando; déjate caer de la plataforma que hay encima antes de cruzar la puerta.
4. Avanza con paciencia y cuidado por este pasillo. Puedes agacharte bajo los Monstruos que cuelgan del techo, pero lo mejor es machacarlos y retirarte un poco.
5. Vuelve a valerte de las Gaviotas para llegar a esas monedas. Con un poco de suerte, podrás conseguirlas de una pasada. Ya lo sabes.
6. Por aquí debería haber una sala secreta. Pero no.
7. Supera a nado y con rapidez las Serpientes de Mar (que te arrastrarán a la corriente rápida y te devolverán al inicio del nivel).
8. Esta serpiente seguro que te pilla; martillea A y B para liberarte (igual que con los Murciélagos).
9. Deja que la del final te arrastre a las profundidades, mantén pulsado DERECHA cuando llegues al fondo.
10. Esta es la entrada de la Sala del Tesoro.
11. Cruza a nado esta parte para acceder al tramo siguiente.
12. Esta puerta es la salida. Crúzala para completar la Historia.



HISTORIA 4 – ¡SUELTEN ANCLAS!

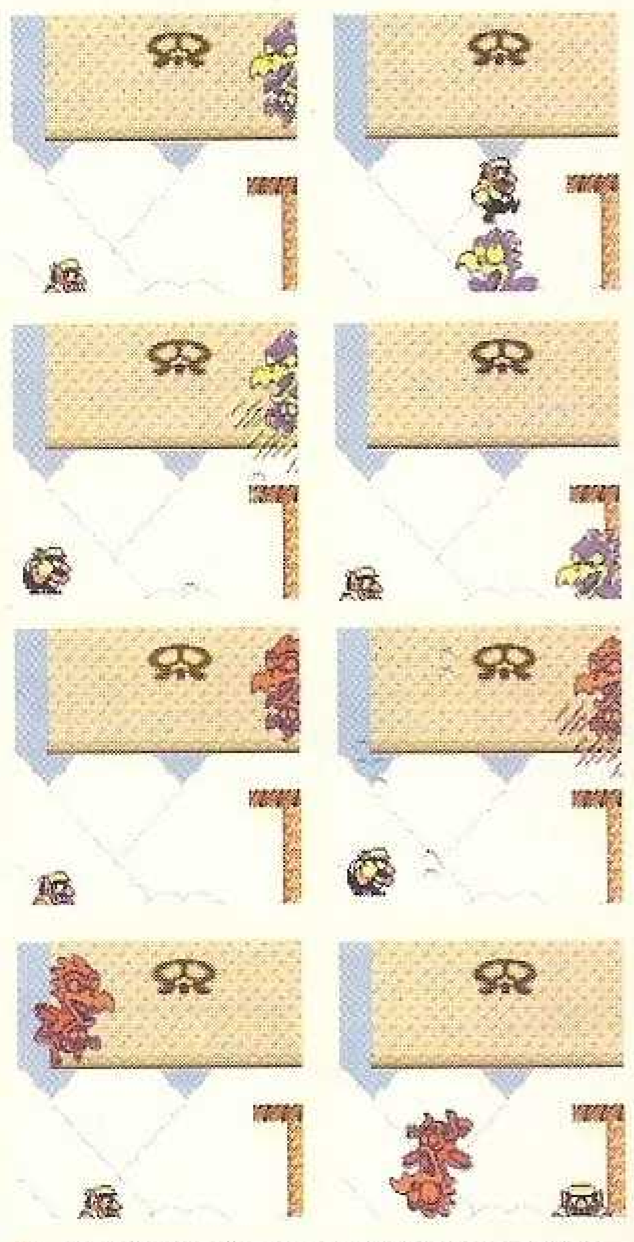
1. Atraviesa la pared y deja que el Cocinero te convierta en Wario Gordo para aplastar el suelo y conseguir las monedas que hay debajo.
2. Utiliza tu salto con machaque normal para atravesar por aquí; si te dejas alguna moneda, vuelve atrás.
3. Recoge al Puñetazo enemigo y lánzalo a través de este muro para acceder a un camino. Pulsa B suavemente para lanzarlo y luego recógelo otra vez y repite tantas veces como sea necesario.
4. Atraviesa la parte baja del muro y luego lanza al Hombre Lanza hacia arriba para romper el trozo de arriba.
5. Empuja la cocina hasta este punto para saltar agachado por este hueco y conseguir las monedas.
6. Atraviesa esos bloques y luego empuja la cocina por aquí, por la derecha, para alcanzar la puerta de salida.
7. En el fondo del barco está el enchufe: carga en su contra y hunde el barco para seguir hasta el Capítulo Alternativo 3.
8. Quédate aquí y deja que el Cocinero te convierta en Wario Gordo; ve por la derecha apartando a las Gotas de tu camino.
9. Deshazte de esta Gota lanzándole el primer Hombre Lanza que encuentres.
10. Para subir hasta aquí, deberás saltar hasta la plataforma de arriba y a continuación avanzar a saltos utilizando al Hombre Lanza a modo de trampolín (mantén pulsado ARRIBA y A).
11. Carga por aquí para recoger las monedas.
12. Al igual que antes, recoge al Hombre Lanza y lánzalo contra la pared para seguir avanzando.
13. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
14. Deja que el Cocinero te convierta en Wario Gordo y avanza por la puerta del fondo.
15. Carga contra el ancla y envíala botando al agua. Bien hecho. Historia completa.



HISTORIA 5 – DERROTA A BOBO

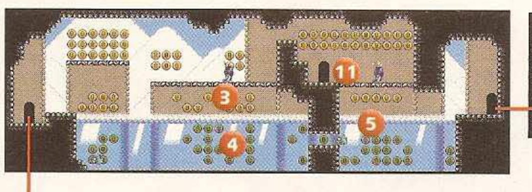
1. Agarra a un Hombre Lanza y tráelo hasta aquí; utilízalo para saltar hacia arriba y conseguir las monedas grandes.
2. Atraviesa esa pared para conseguir las monedas. Procura parar a tiempo para no golpear el Ancla.
3. Los Anclas siempre son complicados. Cuando se disparan, pasa por debajo. Cuando bajan, salta por encima. Si te posas encima tu trasero se arrepentirá.
4. Vuelve a atravesar el muro para conseguir más monedas.
5. Lanza a un Hombre Lanza contra el muro para conseguir las monedas. Como mínimo deberás tirarlo un par de veces.
6. Vuelve a lanzar a un enemigo por aquí para hacerte con las monedas. Ten cuidado al entrar en la sala, ya que el enemigo puede pulular por dentro.
7. Debes colarte por ese agujerillo, pero hay un pequeño problema. Se trata de un enemigo Puñetazo; sitúate frente al hueco y mantén pulsado B durante un par de seguro para colarlo por el agujero.
8. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
9. Tramo complicado: deberás lanzar a un enemigo o dos por la parte alta de este muro para acceder a las monedas escondidas.
10. Aquí no necesitas enemigos; atraviesa para llegar al botín.
11. Atraviesa por aquí para recoger más cosas de las que sería capaz de lanzar a un loro.
12. Esta puerta conduce a la guarida de Bobo.
13. ¡Ese es Bobo el Loro!

EL LORO BOBO
GOLPES NECESARIOS: 6

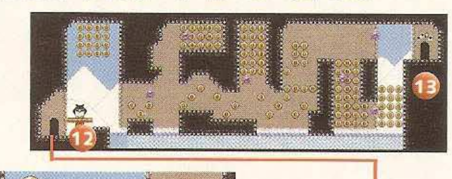


1. Cuando entres en la sala, asegúrate de pegarte al lado izquierdo. Así conseguirás la mano superior y podrás atizarle un golpe nada más entrar.
2. Los saltos normales bastarán para pasar por encima de Bobo, pero es mejor utilizar tu carga (o mantener pulsado ARRIBA al saltar) para conseguir un poco más de altura. Salta sobre su cabeza para golpearle.
3. Se tira en picado de derecha a izquierda, al menos al principio. Salta sobre su cabeza y se retirará y saldrá de nuevo por la derecha. Cuando aletee, mantén pulsado ABAJO para no salir disparado hacia arriba.
4. Cuando le hayas golpeado en la cabeza por segunda vez, su comportamiento de ataque cambia un poco; bajará en picado en lugar de con descensos elegantes. Tenlo en cuenta.
5. A los cuatro golpes se pondrá rojo y empezará a moverse con mayor rapidez. También vuelve a cambiar su forma de moverse: descenderá y planeará antes de volver a subir. Procura pillarlo cuando planee, ya que está más bajo y se mueve más lento.
6. Cuando esté rojo sus alas serán más poderosas; mantén pulsado ABAJO en seguida y no pares hasta que pare de aletear.
7. Si te colocas debajo de Bobo, aleteará hasta que te muevas. Un truco consiste en aproximarte al centro de la pantalla hasta que deje de aletear, y a continuación correr a toda pastilla hacia el borde cuando descienda.
8. Después de seis golpes lo derrotarás y podrás dirigirte al próximo Capítulo.
9. Si pierdes los nervios o cometes un fallo (como cargar en su contra), no te penalizarán. Bobo sólo puede derrotar a Wario al aletear.

CAPÍTULO 3 – BOSQUE LABERÍNTICO





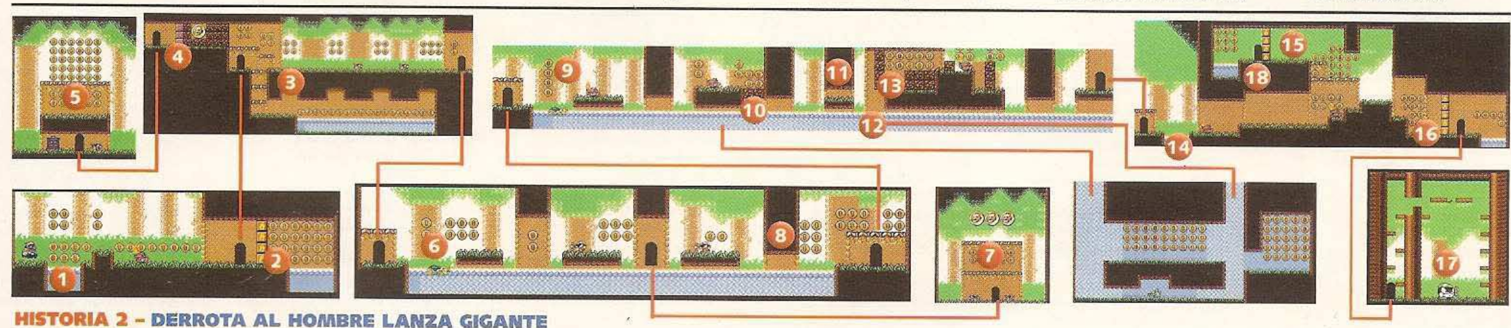






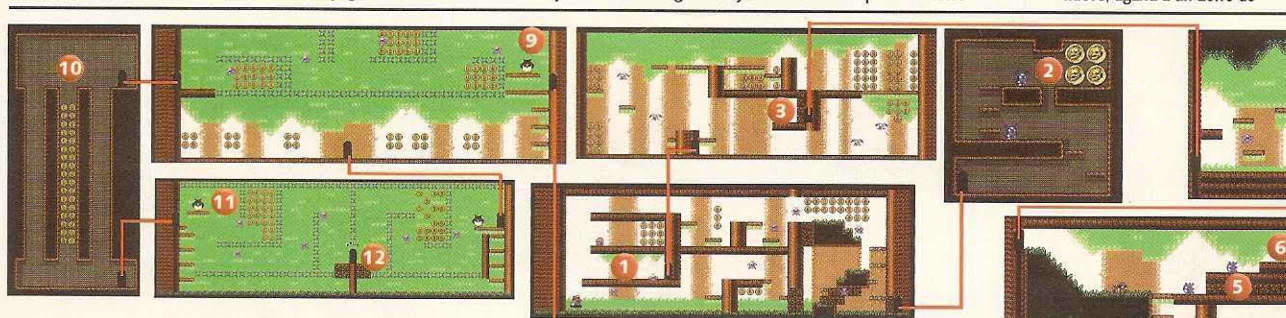
HISTORIA 1 – LLEGADA AL BOSQUE LABERÍNTICO

1. Carga contra el Búho (o salta entre sus garras) para despertarlo, y a continuación salta entre sus garras. Debes conducirlo hacia la derecha; recuerda que él es invencible, pero Wario no.
2. Estos Azulejos cargarán contra Wario si se acerca demasiado. Asústalos y luego apártate de su camino.
3. Los Peces Pescadores son bastante dañinos: deshazte de ellos.
4. Procura esquivar las monedas pintadas de plata, ya que arrastrarían a Wario hasta el nivel más alto (y deberías volver al principio).
5. Debes golpear esta moneda de color plata para alcanzar las monedas que hay encima la Sala del Tesoro.
6. Un túnel secreto. Para abrir la entrada, lanza al Hombre Lanza contra la pared para que caigan un par de pedazos, y a continuación carga contra el resto.
7. Despierta al Búho, igual que antes, y utilízalo para trasladar a Wario hacia la derecha.
8. Cuesta un montón conseguir esas monedas, pero vale la pena; mantén pulsado el pad direccional mientras viajas para obtener un impulso extra.
9. Otro túnel secreto. Al igual que antes, ablanda la entrada con un Hombre Lanza y luego carga contra el resto.
10. Otra Gota. Vuelve a lanzar a un Hombre Lanza.
11. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
12. Hay otro Búho esperando para llevar a Wario al final de la Historia. Casi todas las monedas de este tramo son de difícil acceso, pero ya te queda poco, así que ni te lo pienses.
13. Cruza la salida para completar la Historia.
14. Lanza al Hombre Lanza contra la Gota mientras saltas un poco para deshacerte de ella.



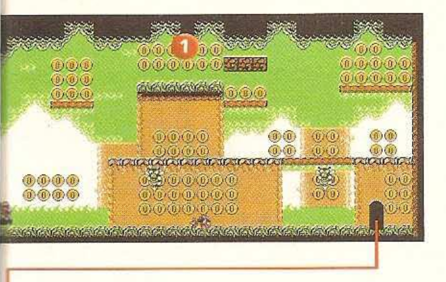
HISTORIA 2 – DERROTA AL HOMBRE LANZA GIGANTE

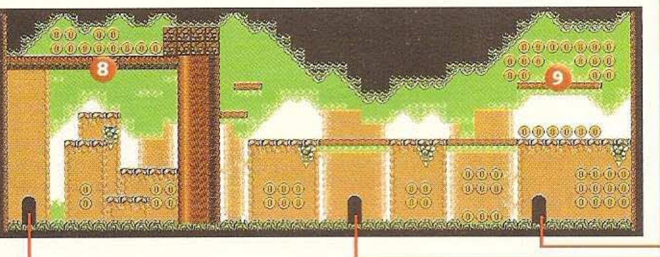
1. Sumérgete bajo el fondo de la pantalla. Mantén pulsado DERECHA para recoger una montaña de monedas.
2. Deja que te prenda el Zorro de Fuego para conseguir monedas extra (o avanza por el túnel sumergido secreto).
3. Wario cae por estas sombras, así que ándate con ojo. Los huecos hacen más difícil la caza y captura de Hombres Lanza.
4. Tira a un Hombre Lanza por aquí. Es difícil, pero vale la pena.
5. Empuja la Cocina hacia la derecha y luego recoge al Hombre Lanza, lánzalo sobre la plataforma que hay arriba y utilízalo a modo de trampolín para acceder a las monedas más altas.
6. Salta sobre la Tortuga para que empiece a avanzar y no te despegues de ella.
7. Agarra a un Hombre Lanza y utiliza al otro a modo de trampolín para llegar a la plataforma.
8. Agáchate si no quieres que la Tortuga te derribe.
9. Salta sobre la Tortuga pero procurar que no te enciendan.
10. Lánzate sobre estas cuando la Tortuga esté debajo.
11. Tramo complicado: debes ejecutar un salto agachado y a la vez reincorporarte mientras caes por el hueco.
12. Conduce a la Tortuga hasta el final del nivel y deja que te tire al agua, mantén pulsado ABAJO y martillea repetidas veces el botón B. Si hay suerte te llevarán a la sala escondida (mantén pulsado IZQUIERDA o DERECHA cuando entres para evitar la corriente).
13. Acaba rápido con estos bloques, ya que la Tortuga no espera a nadie.
14. Sal nadando del fondo de la pantalla y avanza por un pasadizo sumergido secreto en busca de un montón de monedas escondidas.
15. Para atravesar los bloques con facilidad, trae a un Zorro de Fuego hasta aquí y deja que prenda a Wario.
16. Utiliza la misma técnica de nuevo; agarra a un Zorro de Fuego para quemar los bloques sin más problemas.
17. El Hombre Lanza Gigante es pan comido: lo único que has de hacer es tirarte en plancha sobre su cabeza hasta que muerda el polvo (salta sobre las plataformas si necesitas batirte en retirada).
18. Este camino conduce a la Sala del Tesoro. ¿Te apetece?

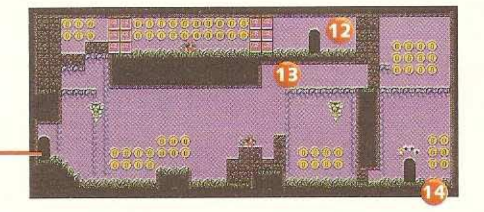


HISTORIA 3 – ¡CRUCEMOS EL LABERINTO ESPINOSO!

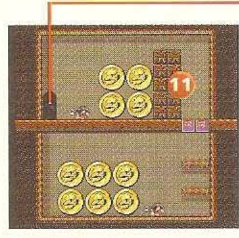
1. Para acceder a esta plataforma, deberás dejarte caer desde la plataforma que hay arriba. Nada de atajos.
2. Estas monedas parecen fáciles, pero los Fuzzbots que las custodian son duros de pelar. Salta sobre su carga eléctrica.
3. Utiliza a las Gaviotas para subir aquí y luego lánzate en plancha por la puerta.
4. Esos pinchos son mortales, así que utiliza tu carga cuando los cruces de un salto para conseguir mayor distancia.
5. Rueda por la rampa para atravesar este tramo y acceder a la parte baja de este sector.
6. Para llegar a la Sala del Tesoro se requiere mucha precisión: rueda por la colina y luego ejecuta dos saltos sucesivos.
7. Otro muro complicado que debes atravesar. Carga contra él para quitar el primer bloque y luego aprovéchate de la colina que tienes al lado (y de un buen salto) para rodar atravesando los que quedan.
8. Desde aquí llegarás a la Sala del Tesoro.
9. Despierta al Búho y súbete para que traslade a Wario por el laberinto espinoso. No vale la pena probar lo cerca que uno puede estar de los espinos. Precaución y rapidez. Eso es lo que cuenta.
10. Aquí no hay problema, siempre y cuando vayas por la ruta central.
11. Vuelve a valerte del Búho para llegar a la puerta de salida, o sigue por la derecha para conseguir más monedas.
12. Esta puerta es la salida. Crúzala para completar la Historia.













STORIA 4 – HUÍDA DEL BOSQUE LABERÍNTICO

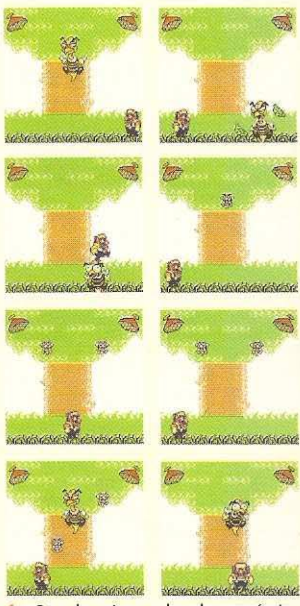
Para recoger las monedas que hay arriba te tiene que picar una Abeja para flotar hasta las plataformas más altas.

Súbete a la Tortuga de nuevo; ya sabes, el mismo sistema de antes. Dirígete a la derecha y haz todo lo que puedas por no perderla.

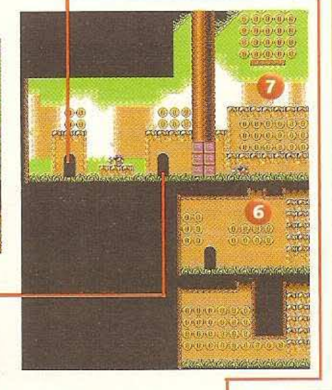
Apura todo lo que puedas al machacar estos bloques, sobre todo si pretendes conseguir también las monedas.

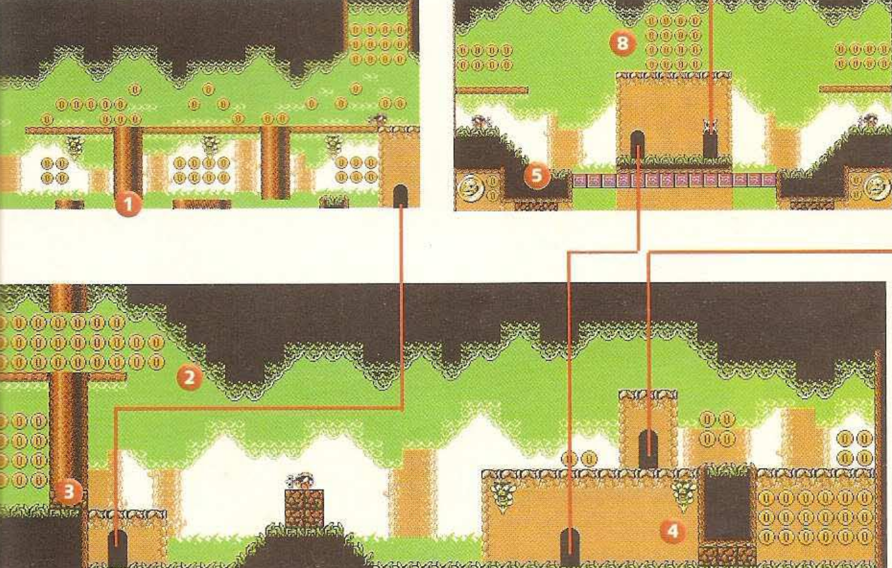
4. No es necesario que machaques este túnel secreto, ya que sólo oculta oscuridad. Salta agachado dentro del agujero y luego ve a la izquierda para recoger las monedas.
5. Otro agujerito del demonio al que debes entrar mediante un salto agachado.
6. Mejor será que dejes de un salto a la tortuga en este punto y no en el otro extremo de la plataforma, ya que podrás acceder a las dos puertas, y no sólo a una.
7. Utiliza al Hombre Lanza para abrir un agujero en los bloques (mantén pulsado ARRIBA mientras lo lanzas) y luego coloca la cocina debajo para trepar.
8. Al igual que antes, deja que te pique una Abeja para elevarte a esas zonas inaccesibles de otro modo.
9. Aunque tienes que retroceder un poco, vale la pena flotar hasta aquí para conseguir más monedas.
10. Utiliza la cocina para llegar hasta el Hombre Lanza y luego tíralo contra la pared para llegar a la otra puerta.
11. Este tramo parece complicado, pero es muy sencillo. Atraviesa el conjunto de bloques y a continuación lanza con precisión a un Hombre Lanza para romper el terreno y acceder a la parte baja.
12. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
13. Quédate sobre los bloques rompibles, lanza a un Hombre Lanza hasta aquí arriba, salta, vuelve a agarrarlo y utilízalo para romper los bloques enemigos que hay en lo alto del nivel.
14. Sal por esta puerta de salida para completar la Historia.

ABEJA GIGANTE
GOLPES NECESARIOS: 4



1. Cuando entres en la sala, asegúrate de quedarte en el lado derecho, ya que la Abeja se dirigirá siempre a la izquierda cuando empiece a moverse.
2. Al principio planeará a izquierda y derecha antes de lanzarse hacia el suelo. Procura que no te pille debajo moviéndote en la dirección contraria.
3. Cuando se lance llega el momento de anotarte un golpe. Puedes utilizar un salto normal, pero va mejor decidirse por los saltos con carga (ya verás por qué).
4. Cuando le hayas golpeado en la cabeza, se retirará y de una de las colmenas aparecerá una pequeña abeja. No pares de moverte de izquierda a derecha y luego salta y carga contra la abejilla justo después de su caída en picado.
5. La Abeja Gigante volverá a la carga, así que utiliza la misma técnica de antes para machacarle la cabeza. Sin embargo, esta vez dejará escapar a dos abejas pequeñas. Acaba con ellas igual que antes.
6. La Abeja Gigante vuelve otra vez, y esta vez ataca con mayor frecuencia, aunque no te costará demasiado darle en la cabeza. En esta ocasión volverá a soltar a dos abejitas.
7. Esta vez vuelve mucho más rápido que antes; mata a las abejillas lo antes que puedas o deberás enfrentarte con las tres a la vez.
8. Procura golpearle una vez más y se irá zumbando. De este modo ya podrás dirigirte al próximo Capítulo.







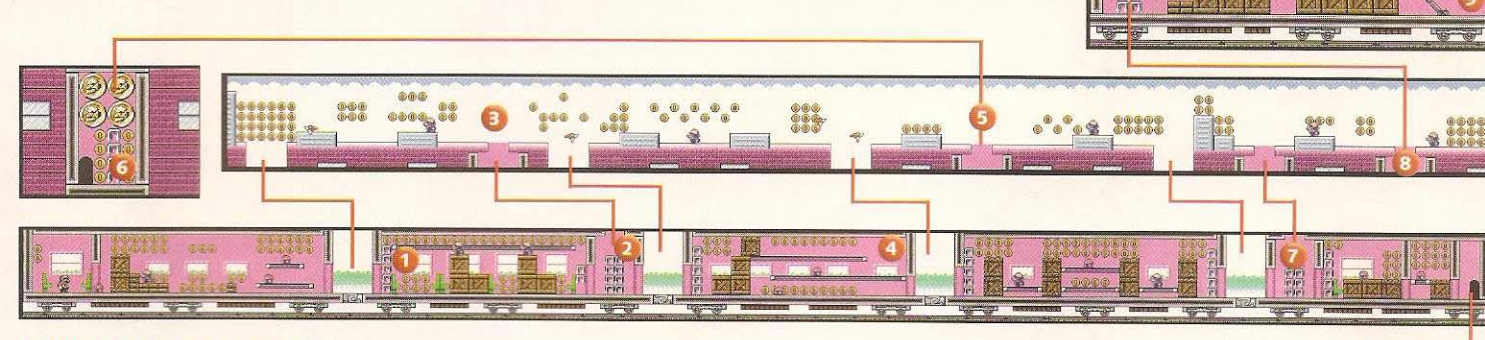
STORIA 5 – DERROTA LA ABEJA GIGANTE

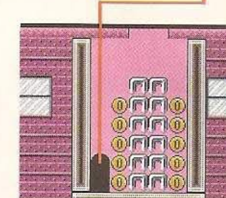
Pasar por los agujeros es fácil, pero esquivar a la Abeja que hay al otro lado no tanto. En cuanto salgas, carga como un poseso.

Si te pica una Abeja podrás flotar hasta aquí para recaudar un buen puñado de monedas. Utiliza esta técnica siempre que veas monedas en lugares altos.

3. Para llegar hasta aquí, rueda por la cuesta más cercana y luego pulsa el botón A en cuanto Wario empiece a caerse.
4. Para atravesar este tramo, lanza a Wario rodando desde la rampa que hay en el extremo izquierdo.
5. Atravesar estos bloques es pan comido: rueda por la rampa de delante. Pero antes debes despejar todos los bloques enemigos.
6. Cuando Wario vaya a toda pastilla pasará sobre estos huecos. Para bajar, da pasos cortos y espaciados hasta que se cuele. Tu recompensa será la Sala del Tesoro.
7. Utiliza a un Hombre Lanza a modo de trampolín para subir y recoger más monedas.
8. Para cruzar este tramo deberás utilizar tu carga desde las plataformas de la derecha o de la izquierda. Si lo calculas bien lo conseguirás.
9. ¡La Abeja Gigante!

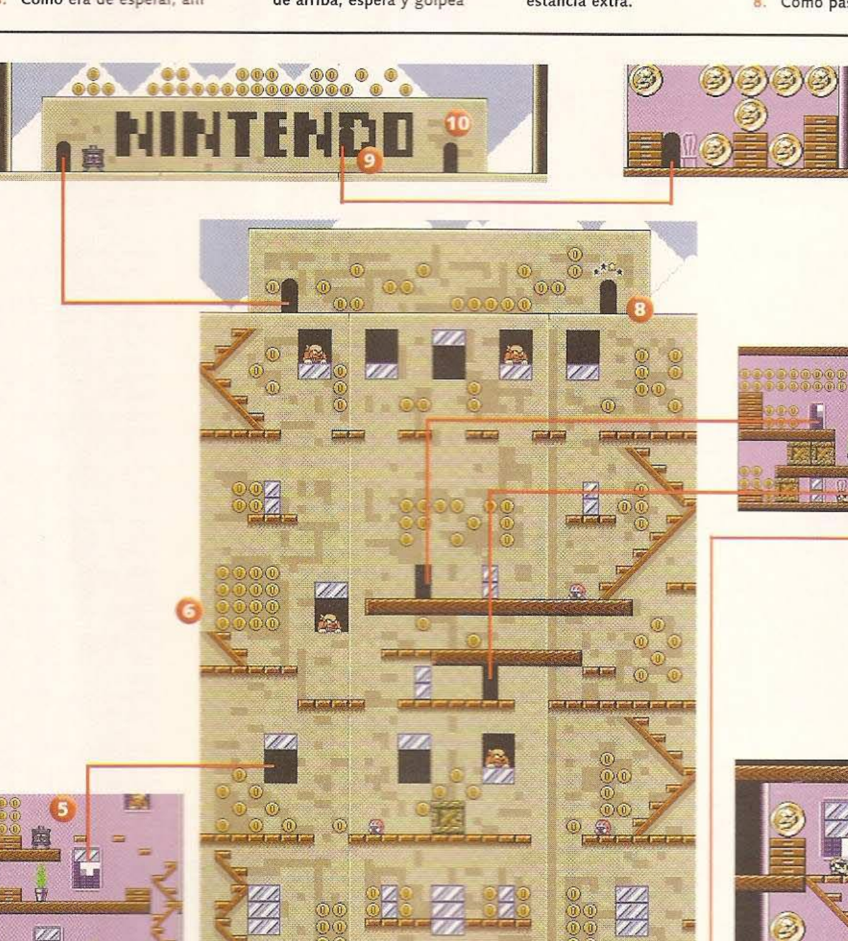
CAPÍTULO 4 - EN LA CIUDAD

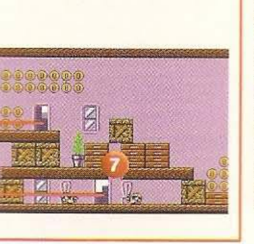




HISTORIA 1 - ¡PAREN ESE TREN!

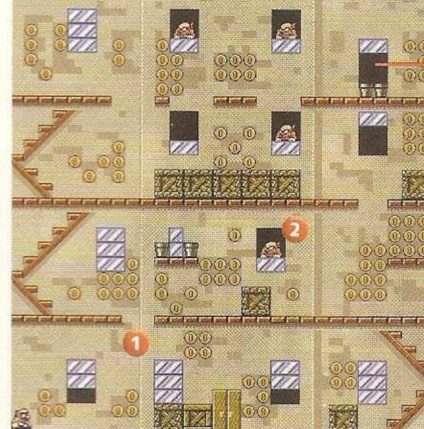
1. Agáchate cuando saltes a esta cornisa. No te preocupes por los Patos Bumerán, ya que estás más arriba que ellos y no te dispararán.
2. Sube por la escalera y salta arriba para acceder al techo del tren.
3. Como era de esperar, ahí arriba hace mucho viento, y Wario se ve empujado constantemente hacia la izquierda. Es una molestia, pero si mantienes pulsado ABAJO Wario no se despegará del suelo.
4. Avanza por la plataforma de arriba, espera y golpea al Puñetazo antes de seguir por la izquierda, ya que en más de una ocasión te golpeará con la cabeza.
5. No puedes acceder a esta sala desde dentro del tren: sube al techo y déjate caer dentro de esta estancia extra.
6. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
7. Sube por aquí para volver al techo del tren. En todo el tramo sólo hay dos lugares en que puedas hacerlo, así que si te caes del techo tendrás que retroceder.
8. Como pasó antes, a este tramo sólo puedes acceder desde el techo, pero esta vez es más importante, ya que es el paso a la cabina del conductor.
9. ¡La palanca del freno! Carga contra ella desde la izquierda para completar la Historia.





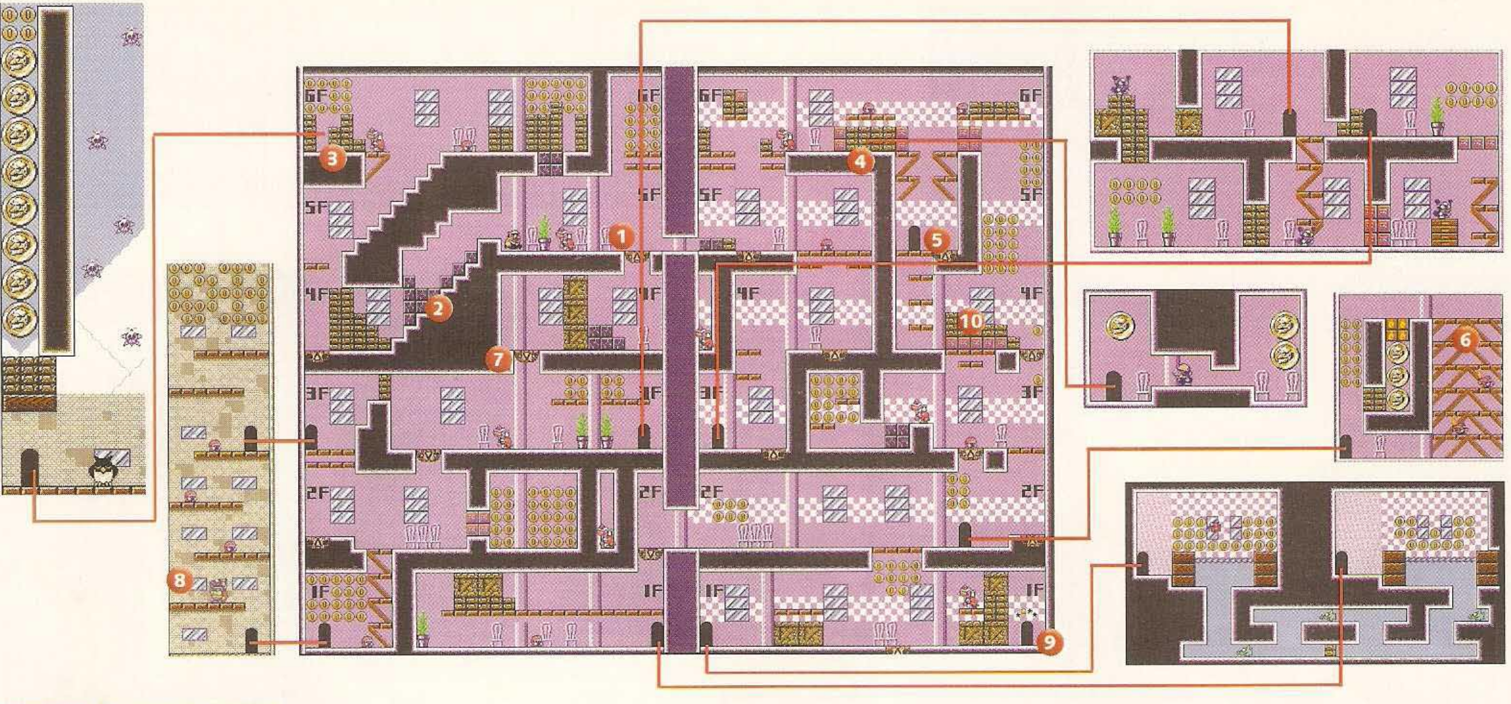






HISTORIA 2 - EN EL TECHO

1. A ambos lados de este agujero hay plataformas que desaparecen, así que actúa con precaución. A lo largo de esta Historia hay muchas como esta. Ándate con ojo.
2. Los Gatos Callejeros te amenazarán durante todo el nivel, así que deshazte de ellos lo antes posible. En lugar de atontarlos, lo mejor es que cargues y los elimines de una vez por todas.
3. Esas ventanas están demasiado altas, y no conducen a ninguna parte. No pierdas el tiempo.
4. Déjate caer desde el fondo de cualquier sector exterior y aterrizarás en el anterior. Pero ten cuidado, ya que al retroceder perderás todas las monedas que hayas recaudado.
5. Deberás sacar la Cocina a empujones de la cornisa y colocarla bajo la ventana para pasar. Antes de hacerlo, salta y carga desde lo alto de la cocina para recoger todas las monedas escondidas que hay en la parte alta de la pantalla.
6. Para llegar a la puerta del centro de la pantalla, mantén pulsado ARRIBA y carga en salto desde este escalón. Deberás practicar, pero resulta vital para completar el nivel.
7. Utiliza este agujerito para saltar hacia arriba cuando el Hombre Lanza pase por debajo. Colócate en la caja de arriba y carga en salto hacia la derecha para conseguir algunas monedas escondidas extra.
8. La puerta de salida que te conduce al final de la Historia.
9. Hay una puerta escondida en la "D", así que coloca la cocina justo debajo para cruzarla. Dentro hay monedas.
10. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.



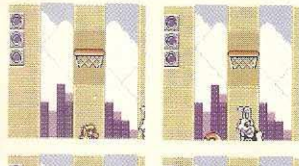
HISTORIA 3 - EN EL SÓTANO

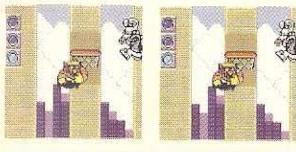
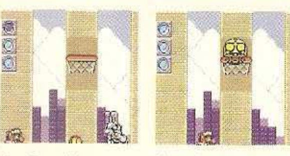
1. Estos ascensores son la clave para desplazarse por el mapa; ponte encima para que Wario pueda subir a grandes alturas. Siempre que veas un hueco bajo un ascensor, puedes saltar a la mitad y colarte por el agujero.
2. Deja que el Cocinero te convierta en Wario Gordo para atravesar esos bloques. Hay un montón como estos por toda la Historia.
3. Tras esos bloques se esconde una puerta secreta; atraviésalos para acceder al sector de bonificación escondido.
4. Aquí detrás hay otra puerta escondida. Utiliza al Cocinero para despejar los bloques enemigos y luego atraviesa tú.
5. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
6. Deja que el Zorro de Fuego te encienda y espera sobre esta plataforma hasta que Wario empiece a brillar. Salta hacia arriba justo antes de que se convierta en una llama y a continuación avanza por los bloques para recoger las monedas grandes.
7. Estos ascensores no van hacia arriba: debes colarte como Wario Gordo para que bajen.
8. Deja que Kong te pegue en la cabeza para convertirte en Wario Resorte y dirígete a lo alto para hacerte con las monedas extra.
9. Aquí está la puerta de salida. Entra para completar la Historia.
10. Deshazte de esos bloques antes de bajar. Si no lo haces no podrás volver a subir (podrás completarlo pero no podrás volver a por más monedas).

HISTORIA 4 - ESCAPA DE LA FÁBRICA

1. No puedes atravesar para recoger las monedas por culpa de la cinta transportadora. Este será el origen de muchos problemas en este nivel.
2. Acciona este interruptor para cambiar la dirección de las cintas transportadoras del sector anterior.
3. Esta cinta transportadora está entre Wario y la salida; asegúrate de que el Interruptor Maestro está en ON (abajo) para cruzar.
4. ¡La puerta de salida! Dentro se acaba la Historia.
5. Afloja el tornillo lila para colarte por el agujero y vuelve a repetir la acción para conseguir las monedas (asegúrate de que la cinta se mueve hacia la IZQUIERDA).
6. Consigue que la cinta vaya hacia la DERECHA, afloja este tornillo y deslízate para conseguir las monedas.
7. Éste es el Interruptor Maestro, que controla las direcciones de las cintas en muchos sectores.
8. Tras estos bloques hay una puerta escondida. Recoge las monedas y machaca a los bloques para que aparezca.
9. Ahora te espera un tramo peliagudo. Lánzate sobre el tornillo para bajar a la zona secreta inferior. Puedes ir a por un montón de monedas (deberás retroceder para volver aquí) a la derecha, o a la izquierda para acceder a la salida secreta.
10. Tírate en plancha por aquí y a continuación ve por la izquierda al tiempo que te cargas las tuberías.
11. Cambia a Wario Plano y sal de aquí (mantén pulsado ARRIBA cuando caigas) para acceder a la puerta de salida.
12. ¡La salida secreta! Utiliza el chorro para devolver a Wario a la normalidad y a continuación cuélate dentro para acceder al Primer Capítulo Final Alternativo.
13. Asegúrate de que el Interruptor Maestro está en ON (abajo) para colarte por aquí.
14. Este tramo es complicado. Agáchate y mantén pulsado DERECHA. A continuación salta por el agujero.
15. Acciona este interruptor para cambiar el sentido de la marcha de las ruedas dentadas del tramo anterior.
16. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.

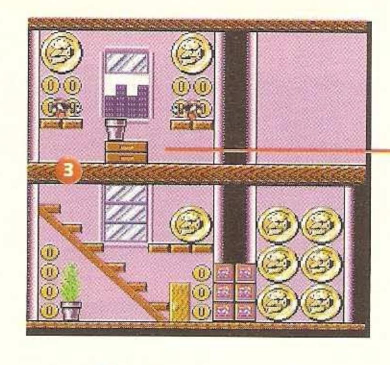
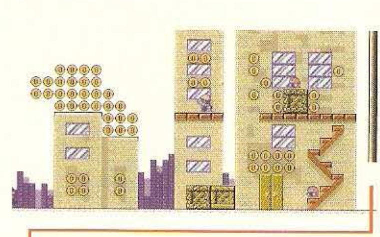
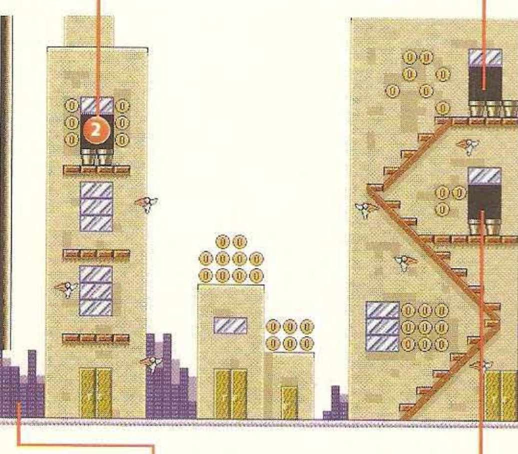
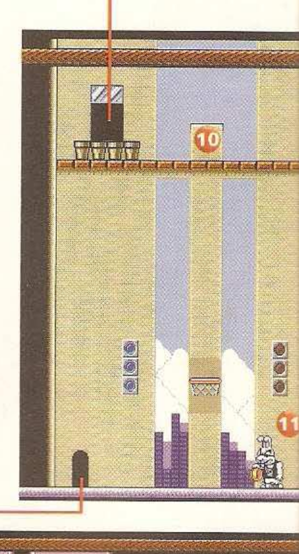
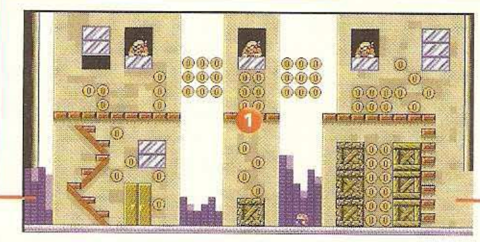
BASKETBALL BUNNY
GOLPES NECESARIOS: 3



1. Cuando entres en la sala, quédate en el centro de la pantalla, ya que no hay tiempo suficiente para retirarse. En cuanto cambie la música, salta para esquivar su balón de baloncesto y corre hacia la derecha.
2. Botará por la pantalla hacia ti, así que procura que no aterrice encima tuyo, ya que te convertiría en balón. Si ocurriera esto, procura dejarlo atrás (a veces podrás y a veces no).
3. Si tienes mala suerte, pillará a Wario y machacará con él en la canasta. El primero en anotar tres puntos ganará el partido. Si Wario sale derrotado lo lanzarán fuera de la pantalla.
4. Cuando toque el suelo, ejecuta un salto con carga para aterrizar sobre su cabeza. Por norma general puedes golpearle bien si saltas desde un lado de la pantalla.
5. Así se convertirá en balón. Recógelo, colócate cerca de la canasta y lánzalo hacia arriba (o mantén pulsado ARRIBA y machácalo cuando saltes).
6. Tras la primera canasta empezará a moverse más rápido, y saltará con mayor frecuencia que antes. Menos mal que si chocáis en el aire, él saldrá rebotado fuera de la pantalla. Así tendrás más tiempo para pensar.
7. Tras la segunda canasta, irá aún más rápido y actuará con más agresividad. Utilizará su balón con mayor asiduidad; procura esquivarlo porque al final atontará a Wario.
8. Anota tu tercera y última canasta y habrás completado la Historia y el Capítulo. ¡Hurra!

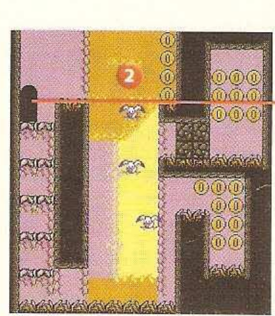
CAPÍTULO 4 - EN LA CIUDAD

HISTORIA 5 - UN PARTIDILLO DE BALONCESTO

1. Ten cuidado, ya que esta plataforma cae cuando Wario la cruza. Estos tramos que se hunden abundan en este nivel.
2. Te costará horrores llegar a este tramo. Desde el centro de este sector, déjate caer sobre el Azulejo que está más abajo (mantén pulsado ARRIBA y A) para rebotar sobre él y llegar a la plataforma más baja. A continuación, con la técnica de los botones ARRIBA y A, aprovéchate de dos Azulejos más para subir a lo alto.
3. Atraviesa este tramo de suelo para conseguir las monedas que te esperan abajo.
4. Tírate en plancha para hacer que el Hombre Lanza rebote al nivel de Wario. Agárralo y utilízalo para acceder a la salida secreta.
5. Tira al Hombre Lanza por aquí.
6. Recógelo de nuevo y tíralo por aquí.
7. Esta es la salida secreta; cuélate para acceder al Segundo Capítulo Final Alternativo.
8. Tírate en plancha por aquí para conseguir todas las monedas y demás que hay abajo.
9. Esta puerta conduce a la [...] del Tesoro.
10. Si te derrota Basketball Bunny, aparecerás aquí arriba. Retrocede para v[...] a retarlo.
11. Llega la hora de la divers[...] con Basketball Bunny.

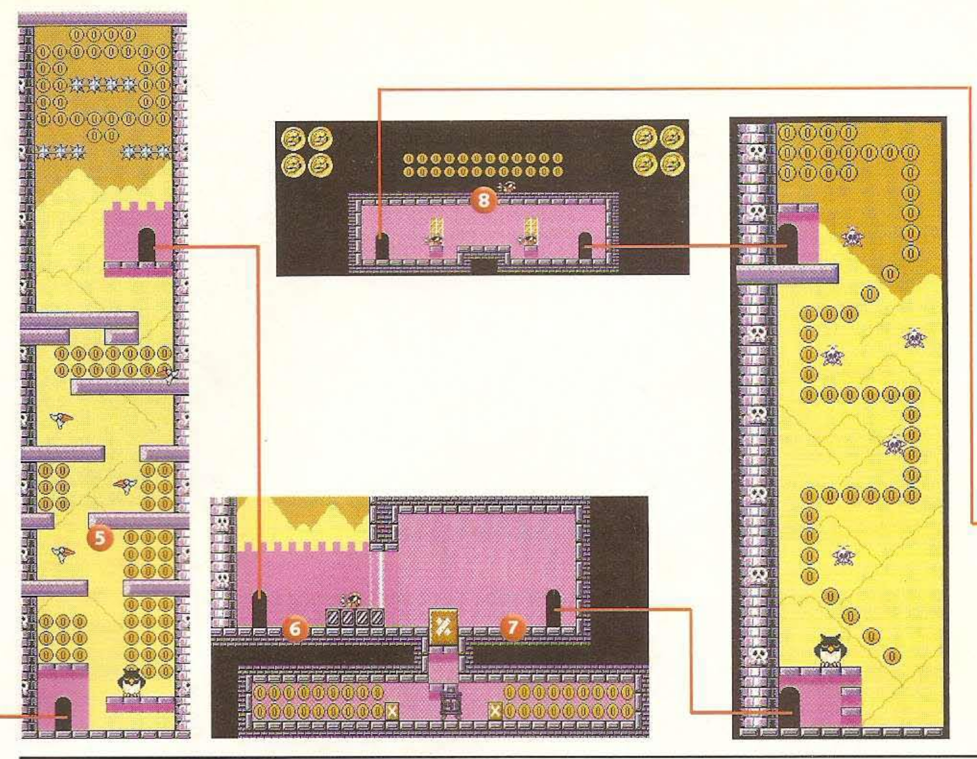
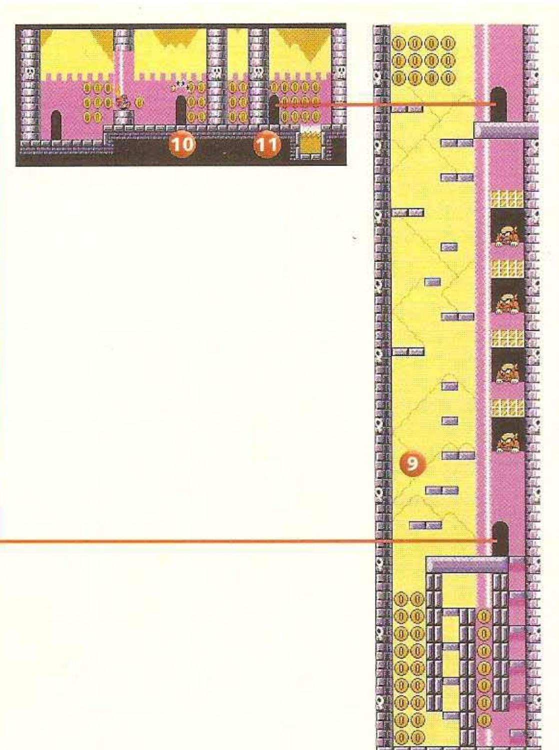
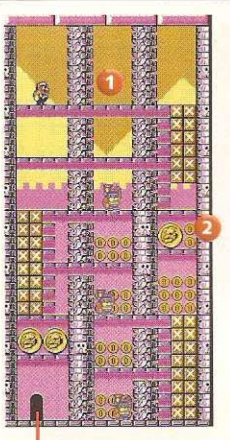
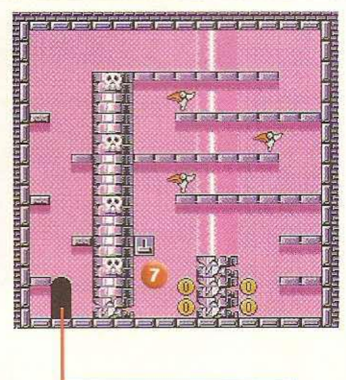
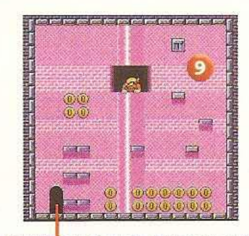
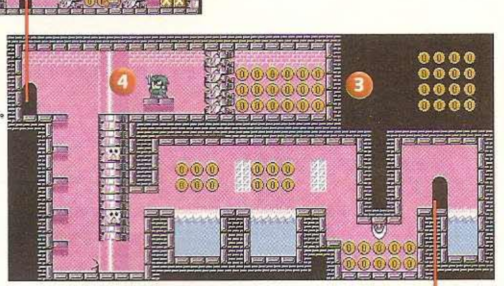
CAPÍTULO 5 - CASTILLO SYRUP

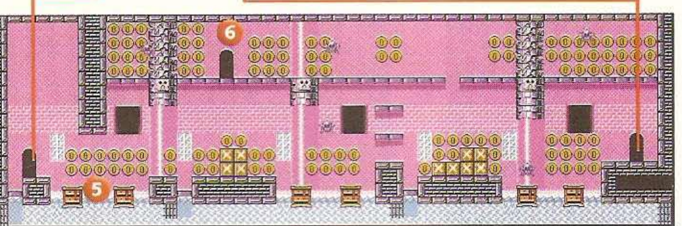
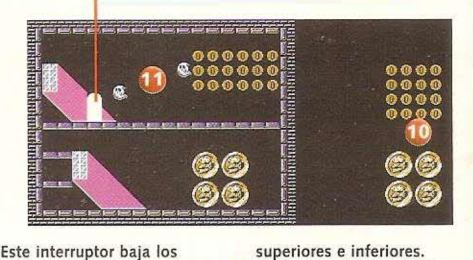





HISTORIA 1 - LLEGADA AL CASTILLO

1. Salta sobre el caparazón de la Tortuga como siempre y avanza hacia la derecha del sector. Salta o pasa por debajo de los obstáculos.
2. Colócate sobre la Gaviota y deja que Wario caiga cuando desaparezca (repite el proceso para llegar hasta la última Gaviota y a continuación salta para conseguir las monedas).
3. No deberías matar al Zorro de Fuego de este tramo; recógelo (es difícil) y procura utilizarlo para arrasar los bloques de la derecha (deberás cargarlo en el caparazón de la Tortuga).
4. Cuando hayas pasado a los Monstruos Aterradores, dirígete despacio a la izquierda sobre este agujero para caer al nivel de abajo (cuando Wario corre se lo pasa de un salto).
5. Podrás superar a los Azulejos sin mayores problemas; colócate cerca para alertarlos y a continuación muévete con rapidez cuando ataquen.
6. Tírate en plancha por aquí para conseguir las monedas. Saca la cocina de tu camino para volver a lo alto.
7. Vuelve a tirarte en plancha por este tramo del suelo para conseguir más monedas escondidas. A continuación, para volver, saca la cocina de tu camino.
8. Salta aquí para atravesar el techo y recoge al Hombre Lanza para saltar hacia arriba. En cualquier lado debes asegurarte de atravesar por donde están las monedas grandes.
9. Esto es el inicio de una larga y tortuosa escalera hacia lo alto, repleta de plataformas que desaparecen y custodiada por Gatos Callejeros. Si e[...] los suficientemente rápid[...] puedes hacerlo de una pasada la primera vez.
10. Aquí tienes la puerta de salida. Crúzala para acce[...] a la Historia siguiente.
11. Para acceder a la Sala del Tesoro, atraviesa la prime[...] columna y quema la segunda.

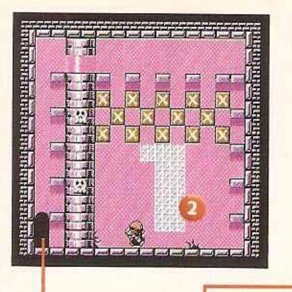
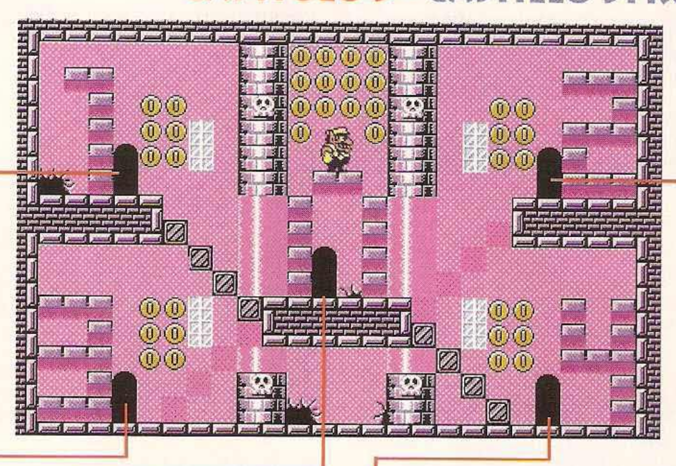
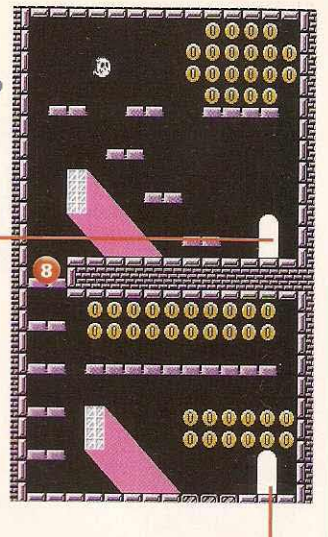
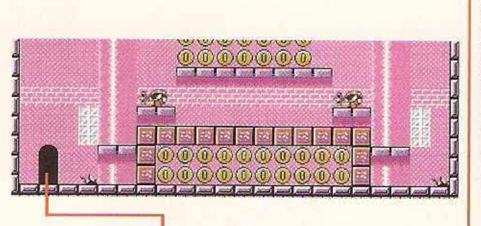
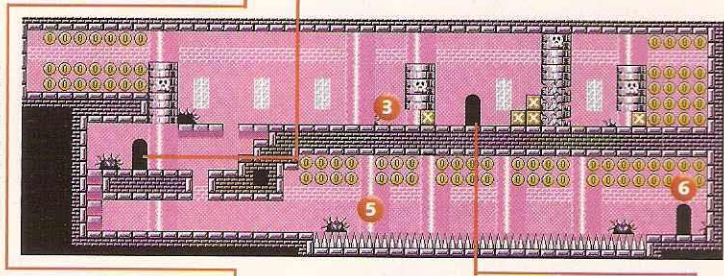
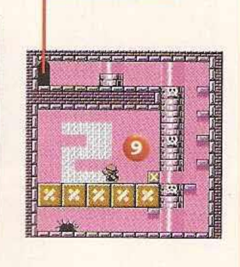
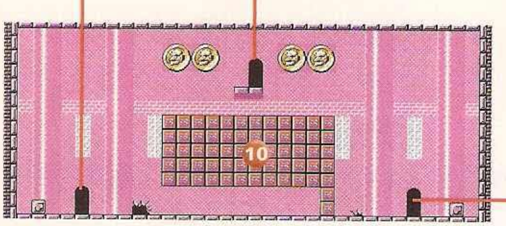
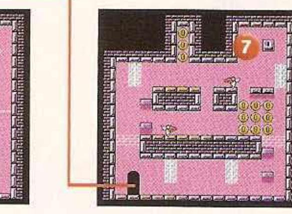
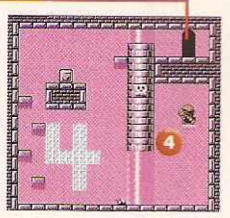







HISTORIA 2 – ¡ARRASA EL CASTILLO!

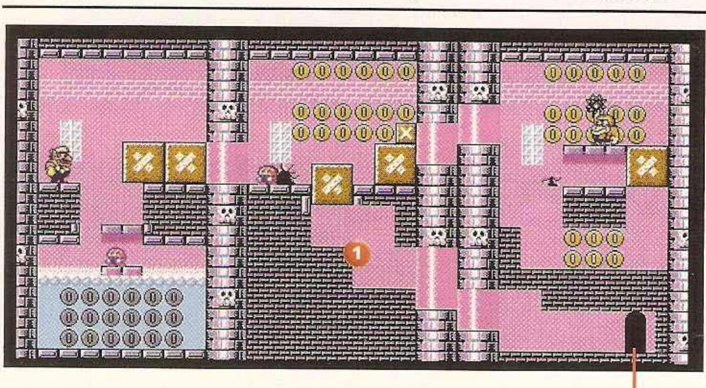
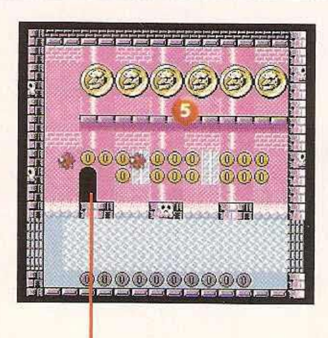
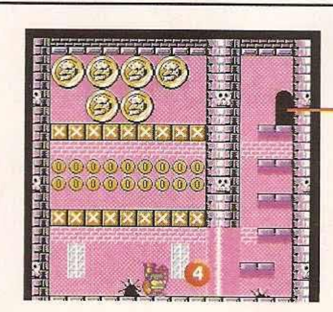
1. Deberás atravesar todas las columnas y tirarte en plancha sobre los bloques para poder bajar hasta el fondo. Piensa en la de monedas que recaudarás.
2. Hay un par de monedas difíciles de alcanzar. Deja que Kong te convierta en Wario Botante, o bien ejecuta un salto con carga a tiempo.
3. Esquiva al Brujo y atraviesa el muro para conseguir las monedas escondidas.
4. Permite que el Brujo te convierta en Wario Pequeño y a continuación salta, agáchate y cuélate por la salida (no puedes pasar como Wario normal).
5. Igual que antes, utiliza los Cajones para saltar sobre los agujeros. Al principio es fácil, pero a medida que avanzas la cosa se pone peor.
6. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro. Salta dentro, ya que los ítems te están esperando con los brazos abiertos.
7. Este interruptor baja los bloques del sector previo para que puedas avanzar. Arrasa el bloque de la entrada antes de ir a por interruptor para que te sea más fácil.
8. Atraviesa esta parte para dar con más monedas escondidas.
9. Este interruptor baja los bloques del sector anterior. Sin embargo, no vale la pena hacerlo (a no ser que sea un negado para derrotar a los Muñecos de Nieve).
10. Para conseguir esas monedas, carga contra los muros de la derecha que hay en los niveles superiores e inferiores.
11. Para acceder al nivel más bajo, salta contra los Fantasmas de modo que choquéis en el aire; Wario se convertirá en Wario Zombi y podrá atravesar el suelo cuando aterrice.
12. Aquí está la puerta de salida. Cuélate y la Historia está completa.

CAPÍTULO 5 – CASTILLO SYRUP

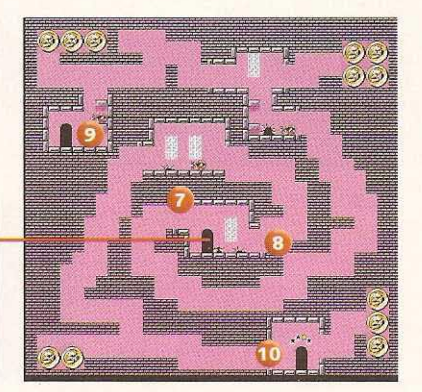
HISTORIA 4 – ¡DERROTA A CUATRO PATOS!

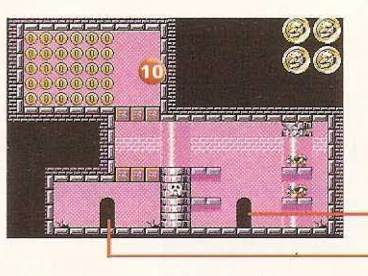
1. Cuesta horrores superar a los Fantasmas de este tramo. Templa los nervios y no pares de intentarlo. Si al final todo te falla, sáltatelos.
2. El primer Pato que debes derrotar. A pesar de ser el quid de la cuestión, estos Patos no son muy diferentes de los normales; lo único que has de hacer es tirarte en plancha o cargar para matarlos.
3. Debes atraer a un ratón hasta aquí arriba para poder pasar; a continuación despeja el bloquea y despístalo hacia la derecha para conseguir todas las monedas. Recoge las de la izquierda de la misma forma.
4. El segundo Pato (de hecho es el cuarto, pero es el segundo con el que te enfrentarás). Agarra el bloque de cristal que hay en lo alto del nivel y lánzalo con cuidado hacia arriba para derribar al Pato. Después remátalo.
5. Cruzar los pinchos es muy difícil, y podrías perder muchas monedas. Si botas sobre un ratón, se desplazará hacia adelante despacio. Si encara en la dirección adecuada, utilízalo para cruzar a saltos los pinchos.
6. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro. Es complicado llegar, pero vale la pena.
7. Este interruptor acciona los bloques del primer tramo (cuando hayas acabado con los Patos uno y cuatro, acciónalo para acceder al segundo y al tercero).
8. Para cruzar este tramo del suelo, deja que el Fantasma de arriba te transforme en Wario Zombi y a continuación déjate caer para atravesar la plataforma.
9. El tercer pato es tan fácil de derrotar como el resto. Carga, tírate en plancha o machácalo con una palo.
10. Cuesta abrirse camino entre estos bloques si no sabes la manera. Agarra el bloque de cristal y lánzalo en horizontal para despejar la mitad de la fila inferior. Recoge otro bloque y camina hasta el punto medio, mantén pulsado ARRIBA y pulsa el botón B para lanzarlo hacia arriba. En teoría, se abrirá un camino cercano.
11. El cuarto y último pato: cae sobre él desde arriba al mantener pulsado ABAJO y lo destruirás para siempre. ¡Historia completada!

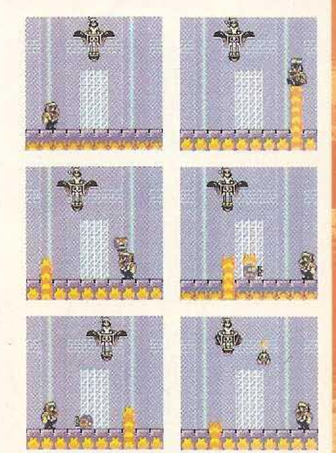
HISTORIA 4 – BUSCA LA PUERTA ESCONDIDA

1. Atraviesa el suelo para descubrir este túnel secreto que conduce a la puerta que te sacará de este tramo.
2. En este tramo debes destruir a mogollón. Utiliza el mapa para buscar el camino hacia las puertas secretas y a un montón de bonus escondidos.
3. Atraviesa con tranquilidad las plataformas, y procura no acercarte demasiado a los Fuzzbots.
4. Deja que Kong te convierta en Wario Botante y salta hasta lo alto para hacerte con las monedas. Procura no dejarte muchos bloques.
5. Es difícil llegar hasta estas monedas, ya que debes saltar valiéndote de uno de los Peces Pescadores (el de la derecha del todo es el mejor).
6. Aquí ten cuidado, ya que grandes partes de esta plataforma pueden desaparecer. Recoge las monedas de arriba antes que nada.
7. Atraviesa por aquí y sigue el camino en espiral si quieres recoger monedas extra arriba y acceder a la Sala del Tesoro. ¿Quién no quiere?
8. Ve por esta ruta si quieres dirigirte a la salida.
9. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
10. La salida: entra para completar la historia.



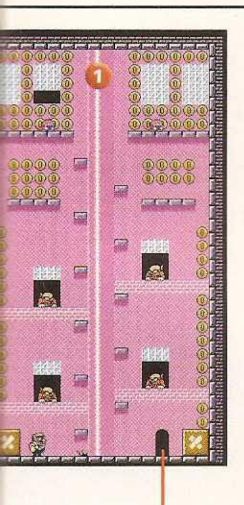


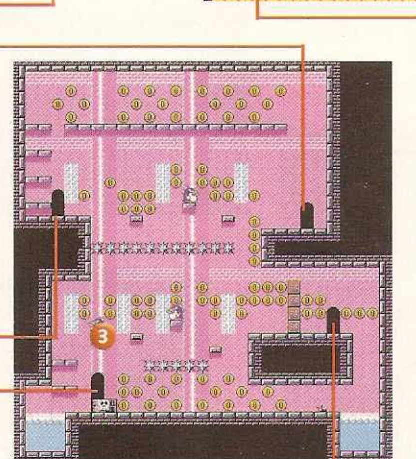
CAPITANA SYRUP
GOLPES NECESARIOS: 4





1. Cuando entres en la estancia, retírate al extremo izquierdo de la pantalla, ya que las llamas que saldrán del foso empezarán por la derecha.
2. Vigila las llamas y salta por encima con cuidado: si las llamas te pillan sacarán a Wario de la pantalla.
3. La Capitana Syrup planeará de izquierda a derecha y al rato lanzará a un Hombre Lanza. Salta encima, recógelo y cuando vuele por encima, salta y lánzalo para anotarte un golpe.
4. Si a un Hombre Lanza lo toca una llama, se encenderá y saldrá a la carrera por un lateral; procura esquivarlos, ya que si te atontan puedes perder la pelea.
5. Tras el primer golpe, lanzará a otro Hombre Lanza. Repite el proceso: recógelo, dirígete al borde de la pantalla (lejos de las llamas) y lánzaselo.
6. Ahora lanzará enemigos explosivos que provocan dos pequeñas llamas cuando impactan. Dispones de un tiempo límite para utilizarlos antes de que exploten.
7. Ahora llega lo difícil. Debes cazar a un enemigo explosivo y lanzarlo contra una llama cuando la Princesa esté justo sobre tu cabeza (ya que la llama saldrá disparada hacia ella).
8. Ahora está muy cabreada y planea venganza. Pero es pan comido; agarra a otro enemigo explosivo para asestar el cuarto y definitivo golpe que acabe la Historia, el Capítulo y el Juego. ¿O quizá no?





STORIA 5 – ¡LA BATALLA FINAL!

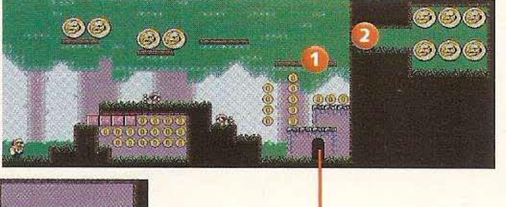
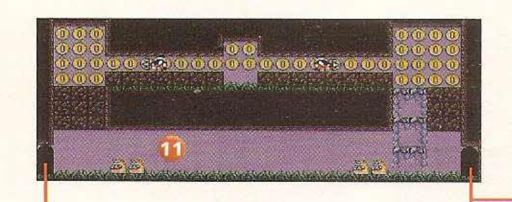
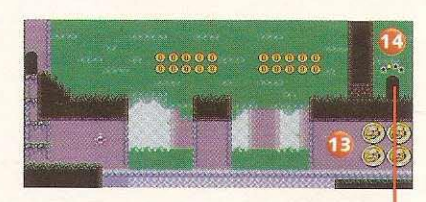
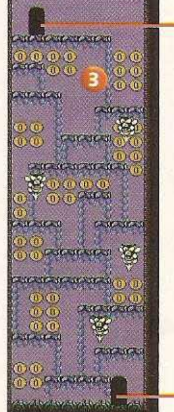
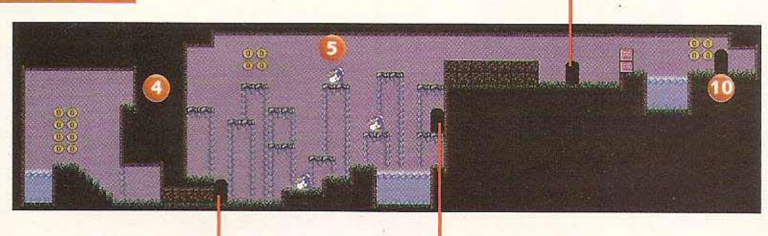
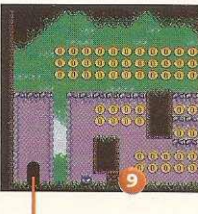
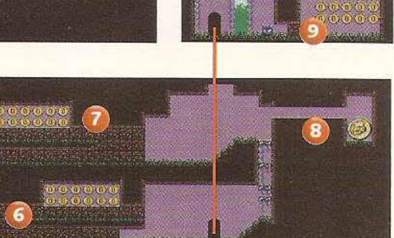
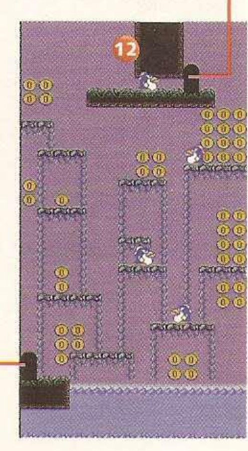
Si no quieres, no tienes que subir hasta aquí arriba, pero vale la pena, ya que hay un montón de monedas extra.

Acaba con los Muñecos de Nieve de uno en uno, cargando contra ellos cuando estén de espaldas. Procura no ponerte delante si no quieres que te lancen una bola de nieve en toda la cara.

3. Los Pingüinos han nacido para hacerte la vida imposible. Procura matarlos en lugar de derribarlos, ya que debes deshacerte de ellos para que dejen de aparecer una y otra vez.
4. Estos son letales a pares, y cuesta horrores salir ileso. Creo que necesitarás esas monedas que dejaste atrás en el primer tramo.
5. Atraviesa la pared para recoger todas esas monedas.
6. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro. Adelante.
7. Atraviesa por aquí para hincharte a Monedas Grandes.
8. Deja que este Brujo te transforme en Wario Pequeño para cruzar hacia la derecha. Esquiva al Brujo del otro lado y sube hasta lo alto para despejar el camino.
9. Aquí es fácil llegar (retrocede y vuelve a transformarte en Wario Pequeño, ya que él puede realizar esos saltos enormes sin problemas).
10. Procura no machacar todos los bloques enemigos de abajo, ya que necesitarás algunos para que te ayuden a arrasar por aquí en busca de monedas.
11. ¡La Capitana Syrup!

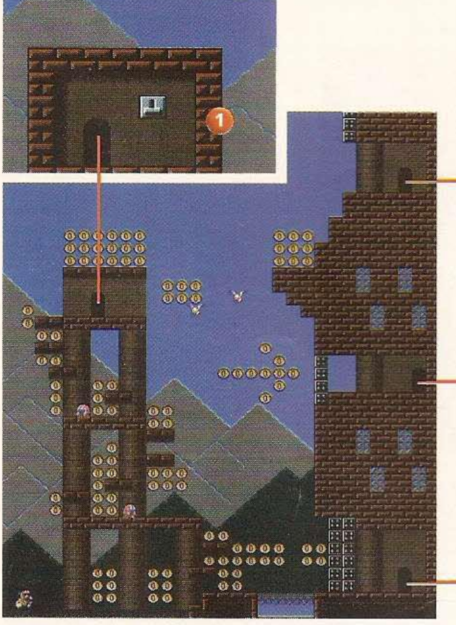
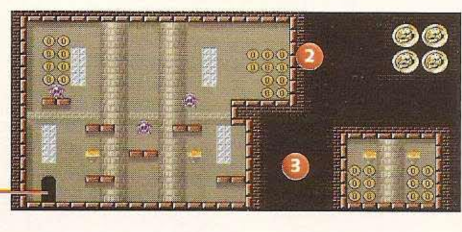
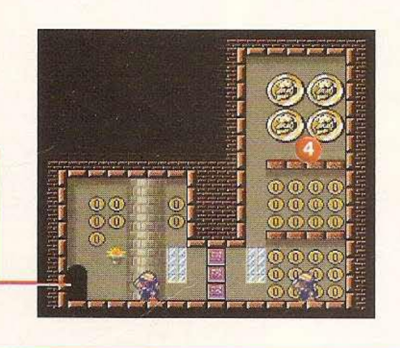
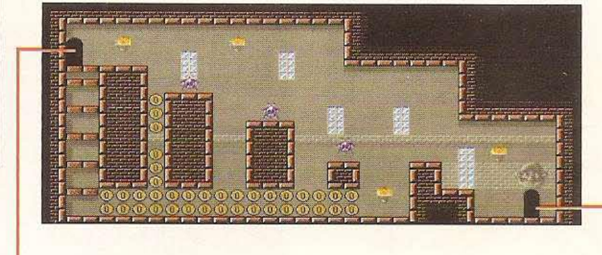
CAPÍTULO 2A

ALTERNATIVO – INVASIÓN DEL CASTILLO DE WARIO

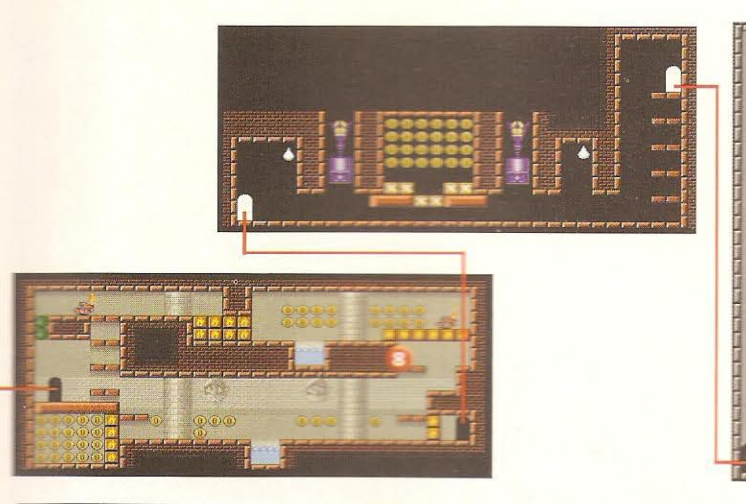
HISTORIA 1– ¡A POR EL CASTILLO!

1. Tira al Hombre Lanza contra la plataforma que hay debajo y utilízalo para subir de un bote.
2. Carga para arrasar y recoge seis estupendas Monedas Grandes.
3. Acaba con las Abejas una a una. Procura quedarte a la misma altura que ellas, ya que en cuanto caigas irán a por ti.
4. Atraviesa para acceder a la sala escondida y luego rueda por la rampa para volver a salir.
5. Agarra a este Pingüino, colócate en el lugar que estaba él, salta un poco y lánzalo hacia la derecha: dará con sus huesos en unos bloques.
6. Rueda por la colina para atravesar esos bloques.
7. Destroza la fila inferior de bloques y después la de arriba. Salta al final de la plataforma superior para alcanzar las monedas.
8. ¡Tramo peliagudo! Para abrir la entrada, efectúa una carga. A continuación avanza hacia el extremo izquierdo del tramo y empieza a rodar. Cruza de un salto el agujero y salta cuando tengas a la vista la rampa.
9. Utiliza al Ratón para saltar sobre la obstrucción, machaca este bloque para que pase. Utilízalo de nuevo para saltar al nivel más alto.
10. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
11. Monstruos Aterradores; carga contra uno, retírate y vuelve a cargar con el siguiente.
12. Salta a este punto cuando el Pingüino esté en el extremo derecho de la plataforma y quedes fuera de su alcance.
13. Tírate al agua y a continuación, mantén pulsado DERECHA y ARRIBA mientras martilleas A para cruzar de un salto.
14. La salida: rueda por la rampa y cruza de un salto para arrasar. Salta dentro para completar la Historia.


HISTRORIA 2 – ¡HAZ TEMBLAR EL CASTILLO!

1. Cuando hayas cruzado la salida más alta, acciona este interruptor para abrir los puentes levadizos medio y bajo.
2. Atraviesa para dar con un montón de monedas escondidas.
3. Vuelve a atravesar por aquí para dar con más monedas.
4. Para alcanzar esas monedas, agarra a un Pato Bumerán y lánzalo sobre la primera plataforma. Utiliza al otro Pato para saltar a la plataforma y a continuación salta sobre el primero para llegar a lo alto.
5. No podrás ver ni alcanzar esta plataforma, pero sí recoger las monedas si mantienes pulsado ARRIBA y A mientras saltas sobre el Hombre Lanza.
6. Rueda por los escalones de la izquierda para llegar hasta aquí arrasando.
7. Deja que el Zorro de Fuego te encienda y quema los bloques en tu avance.
8. Párate aquí mirando hacia la izquierda y deja que el Zorro de Fuego te prenda fuego. Corre hacia la izquierda hasta el punto en que quemaste los otros bloques, salta atrás y corre bordeando el muro de la derecha. Ahora vuelve. Podrás atravesar los bloques con fuego hasta la salida.
9. Aquí hay un montón de plataformas que desaparecen: no pares de moverte y saltar para no caerte.
10. Déjate aplastar y sal por la derecha (mantén pulsado ARRIBA mientras te mueves) para aterrizar al lado de la salida.
11. En la piel de Wario Plano, sal por la izquierda para llegar a la sala de monedas del extremo superior izquierdo.
12. Esta es la puerta de salida; crúzala para completar la Historia.
13. La Sala del Tesoro.
14. Para llegar hasta aquí, déjate caer desde el nivel superior como Wario Plano. Mientras caes, mantén pulsado DERECHA y ARRIBA. Utiliza una técnica similar para acceder al nivel inferior.







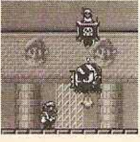
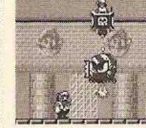
HISTORIA 3 - ¡VENCE AL HOMBRE LANZA GIGANTE!

1. Este Gruñón es una de las peores bestias, ya que su arma es letal como no puedes imaginar. Espera a que lance, retírate y luego ve a la carga para matarlo. Ten mucho cuidado al retroceder.
2. No es tarea fácil conseguir esas monedas. Déjate caer desde el extremo superior izquierdo, y mientras caes sobre el Hombre Lanza mantén pulsado ARRiBA y A. Luego cruza de un salto hacia el Hombre Lanza de la derecha.
3. Esta conduce a la Sala del Tesoro.
4. Sigue al Hombre Lanza cuando gire a la derecha. Cuando llegues al centro, salta para abrir un agujero y luego lanza al Hombre Lanza contra la plataforma inferior de la izquierda.
5. Este bloque que se regenera va muy bien. Lánzalo contra el bloque enemigo para deshacerte de él. Recógelo otra vez y luego utiliza al Hombre Lanza para saltar a lo alto.
6. El Fuzzbot, otro tipo de armas tomar, no es dañino siempre y cuando mire para otro lado (o estés en un sitio alto que esquive sus chispas). Atraviesa las cuatro cajas superiores y utilízalas a modo de plataforma para aterrizar en su cabeza.
7. Esta sala está repleta de bloques invisibles que puedes machacar. Utiliza tu carga con cuidado para saltar y forja un camino a través de las monedas.
8. ¿Quieres llegar a lo más alto? Salta debajo del Hombre Lanza para derribarlo y a continuación utilízalo para subir a la primera plataforma. Repite la técnica con el Hombre Lanza siguiente para llegar a las plataformas más altas.
9. Para recoger esas monedas grandes deberás cargar con estilo. Ábrete paso hasta la esquina inferior izquierda para eliminar unos cuantos bloques. A continuación mira a la derecha y ejecuta una carga con salto para acabar con el siguiente "paso". Mira a la izquierda y vuelve a cargar con salto. Sube hasta arriba con el mismo método.
10. ¡El Hombre Lanza Gigante! Derrótalo igual que antes. Tírate en plancha contra él y retrocede hasta las plataformas si te pilla con la guardia baja.

ROBOT SYRUP
GOLPES NECESARIOS: 4





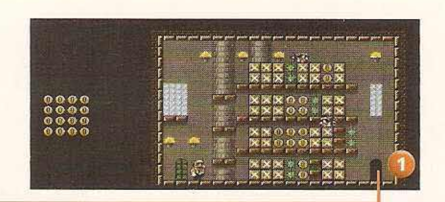
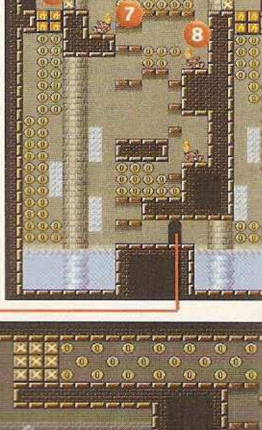
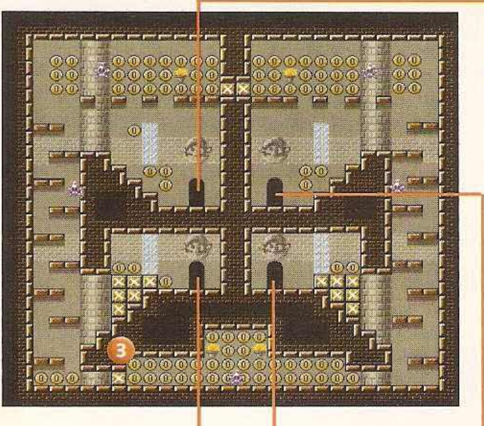



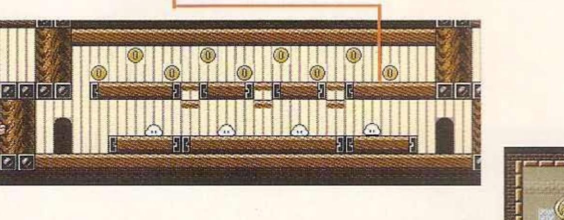
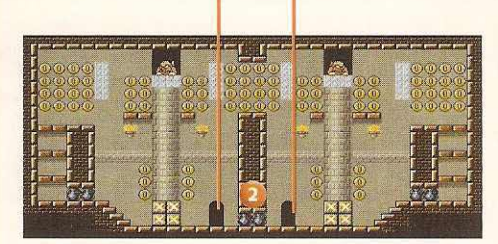
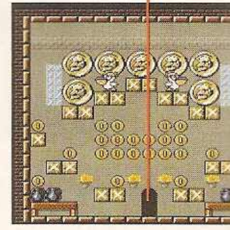


1. Cuando entres en la sala, colócate en el lado izquierdo.
2. Salta por encima cuando cargue en tu contra con su escudo. Los saltos normales no sirven, así que echa mano de la carga. Si no puedes superarlo, lo más normal es que caigas en sus garra.
3. Si te pilla, Wario saldrá despedido hacia lo alto de la sala, desde la que deberá retroceder por el lado izquierdo.
4. Deberás saltar a su alrededor seis veces antes de que se quede sin zumo y se pare. Pero en ese momento la Capitana Syrup lo recargará.
5. ¡Ahora es tu oportunidad! Carga por delante mientras se recarga y retírate en seguida para repetir el proceso.
6. Machácalo otra vez y se pondrá rojo. Ten cuidado, ya que esta vez empezarán a atacar sacudiendo el suelo. De este modo puede dejarte incapacitado durante un par de segundos.
7. Si para en mal lugar, es muy difícil saltar sobre él. Si no tienes espacio suficiente para tomar carrerilla, quédate en el borde y salta hacia arriba cuando te alcance. Rebota sobre su cabeza cuando se gire.
8. Atonta al robot una tercera vez y caerá sobre su cabeza. Recógelo, pero te cuidado con las descargas eléctricas de Syrup que corren por el suelo. Salta sobre todas ellas.
9. Lanza el robot dentro de la nave espacial de Syrup para acabar con esta Historia, con el Capítulo y con el juego! ¡Ya era hora!

CAPÍTULO 2ª

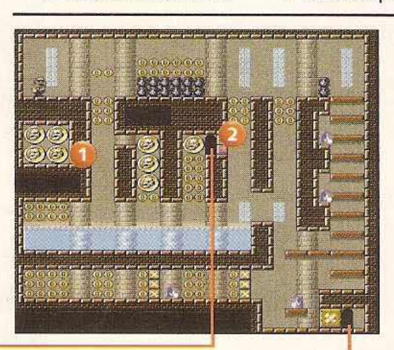
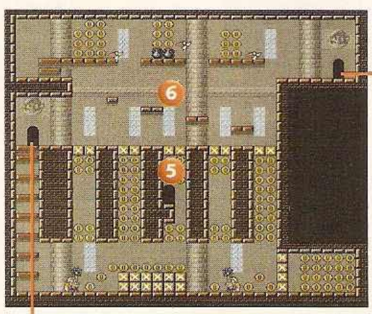
ALTERNATIVO – INVASIÓN DEL CASTILLO DE WARIO

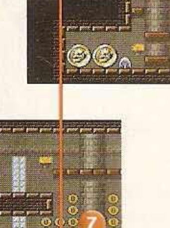




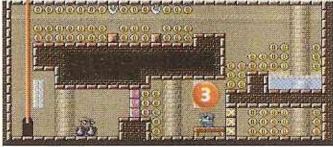




HISTORIA 4 – ATRAVIESA EL GRAN HALL

1. Esos pinchos son letales, por si no te habías enterado. Salta al primer piso y avanza por la derecha: puedes acceder al resto del sector desde aquí.
2. Utiliza la rampa para atravesar por aquí, y a continuación aprovéchate de la rampa del otro lado (y de un salto a tiempo) para arrasar las vasijas que hay en los extremos derecho e izquierdo.
3. No puedes acceder a este punto desde la izquierda; deberás cruzar por la puerta que hay en el piso inferior, a la izquierda, para salir al final por la puerta derecha de ese mismo piso.
4. No rompas esos bloques, ya que sirven para parar a Wario si el Muñeco de Nieve acierta con sus bolas.
5. Atraviesa por aquí para acceder a la puerta que te saca de este sector (y te conduce a un montón de monedas en el nivel superior).
6. Atraviesa sólo los dos bloques de abajo, ya que sirven para mantener a Wario Ardiente sobre los bloques combustibles (también sirve para los bloques del lado derecho).
7. Para arrasar en llamas por los bloques que hay al lado de la salida, deja que el Zorro de Fuego te prenda y luego cruza a saltos. Cuando estés sobre los bloques, no pares de saltar (los bloques que puedas romper lo dejarán en la misma zona) hasta que Wario haya llegado al final.
8. Del mismo modo, para cruzar por los bloques del extremo superior izquierdo, permite que el Zorro Roj encienda a Wario, sube d un salto y utiliza los bloques que puedes romp para mantenerte en el lug adecuado.
9. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro. Ya sabes que puedes encontrar dentro.
10. Esta es la puerta de salid crúzala para completar la historia.




HISTORIA 5 – ¡PATÉALOS!

1. Esta sala (y la de delante) son de difícil acceso. Déjate caer desde la cornisa superior y a continuación mantén pulsado ABAJO e IZQUIERDA para colarte por el agujero.
2. Recoge a un Pingüino de la derecha y lánzalo contra los bloques enemigos mientras caes.
3. Este brujo te convertirá en Wario Pequeño, que podrá acceder al nivel superior y recoger las monedas.
4. Agarra a un Pelícano y tráelo hasta aquí. Utilízalo para atravesar los bloques enemigos. Ten cuidado al ir a por la monedas, ya que los Pelícanos en pareja son mortales.
5. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
6. Más plataformas que desaparecen. No pares de moverte y de saltar.
7. Antes de saltar, ve a la derecha y acaba con tantos Hombres Lanza como puedas. Cuesta superar al de arriba, así que no te sorprendas si pierdes unas cuantas monedas.
8. Atraviesa esos bloques para llegar al nivel inferior, pero procura despejarlos todos antes de bajar, ya que te resultar mucho más fácil volver subir después.
9. Si el jefe te derrota, te lanzará a este punto. Retrocede para volver a luchar.
10. ¡El Robot Syrup!

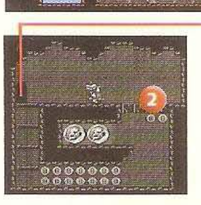
CAPÍTULO 2B

ALTERNATIVO – ¡¡BAJA AL SÓTANO!!

HISTORIA 1 – ¡VENCE AL HOMBRE LANZA GIGANTE!

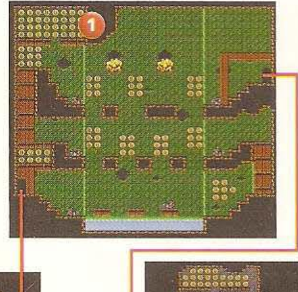
1. La primera vez que Wario entra, esta zona del fondo es oscura. Debes buscar el interruptor de la luz para iluminar el lugar.
2. ¡Por fin! Acciónalo para que se haga la luz.
3. Esta sala también es bastante oscura. Procura encender las luces antes de aventurarte (aunque puedes encontrar las monedas sin luz).
4. Otro sector en penumbras que requiere la conexión del interruptor que hay en la guarida de Kong.
5. Lo mismo vuelve a pasar en esta sala. Procura que el interruptor de la guarida de Kong esté en ON.
6. ¡No se vayan todavía, aún hay más! Ya sabes lo que debes hacer.
7. Más oscuridad. No te lo creerás, pero debes accionar el interruptor de la guarida de Kong para dar con la puerta que te conduce a esta puerta, pero en esta ocasión lo que hace es apagar las luces.
8. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro. ¿La podrás encontrar en la oscuridad?
9. El interruptor de la luz de la zona siguiente, que custodia Kong. Deja que te transforme en Wario Botador para recoger las monedas que hay arriba.
10. Otra zona oscura y misteriosa: para encontrar el camino, deberás accionar el interruptor de la sala Fantasma, aunque podrás arreglártelas si utilizas el mapa.
11. El interruptor de la sala Fantasma. Cuesta llegar, pero te ahorras complicaciones y te permite hacerte con un buen puñado de monedas.
12. ¡El Hombre Lanza Gigante! Emplea la misma táctica que con los demás: no pares de tirarte en plancha sobre él hasta que se rinda. ¡Historia acabada!

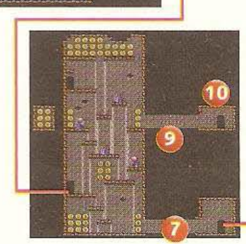




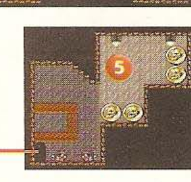










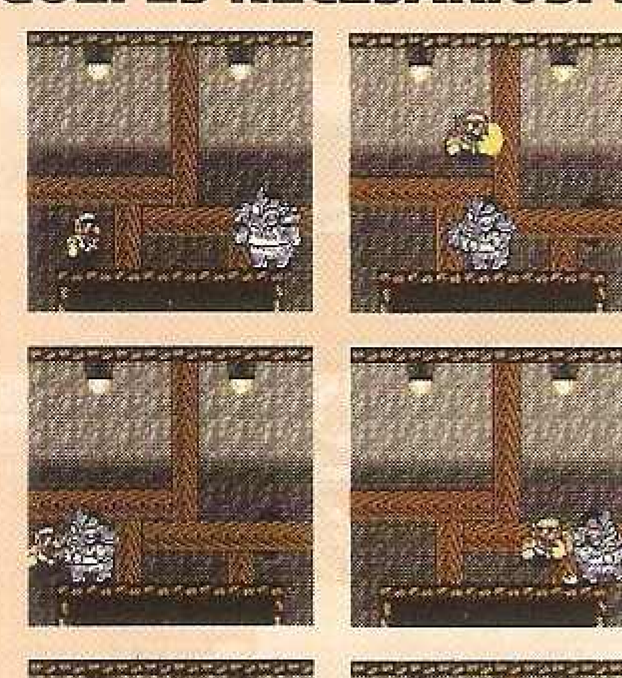


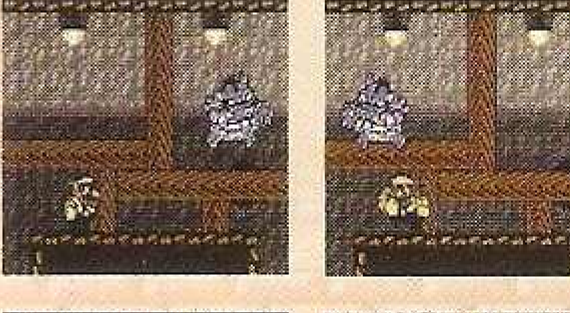
HISTORIA 2 – ¡CUIDADO CON LAS ROCAS!¡

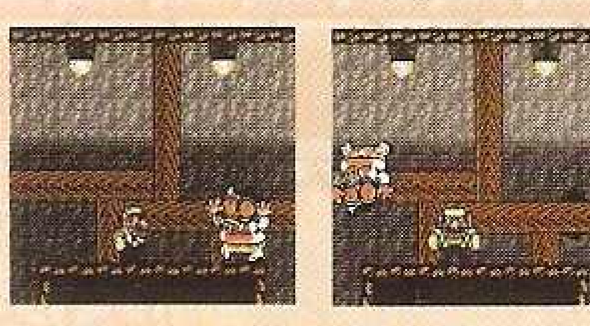
1. Atraviesa esa pared para acceder a un túnel escondido, pero antes que nada mata al Hombre Lanza si no quieres que te siga.
2. Deja que el Cocinero te convierta en Wario Gordo para atravesar esos bloques y hacerte con las monedas.
3. Esas rocas enormes aplastarán a Wario si pasa por debajo mientras caen. Puedes recoger la roca más pequeña y utilizarla para destruir bloques enemigos (y también enemigos).
4. Carga contra este muro para acceder a un montón de monedas.
5. Esas monedas son pan comido: tírate al agua, mantén pulsado ARRIBA y DERECHA y salta sin parar.
6. Agarra a un Hombre Lanza y utilízalo a modo de trampolín para subir e hincharte a monedas.
7. Atraviesa por aquí para acceder a una puerta escondida.
8. Para saltar hasta aquí deberás aprovecharte de los Hombres lanza. Después, embólsate las monedas.
9. Atraviesa esta pared para llegar a otra puerta escondida.
10. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
11. Rueda por la rampa (por la que llegaste) para atravesar a saco. Necesitas ser Wario Gordo para cruzar el túnel, así que dirígete a la parte alta del sector y colócate bajo la piedra más grande.
12. Tramo complicado: debes destruir sólo el bloque enemigo de la derecha, y a continuación utilizar el de la izquierda para saltar agachado dentro de ese agujerillo. Escúrrete por el túnel para dar con las monedas.
13. Ésta es la puerta de la salida por la que podrás completar la Historia.

EL MAESTRO DE LA CUEVA

GOLPES NECESARIOS: 3

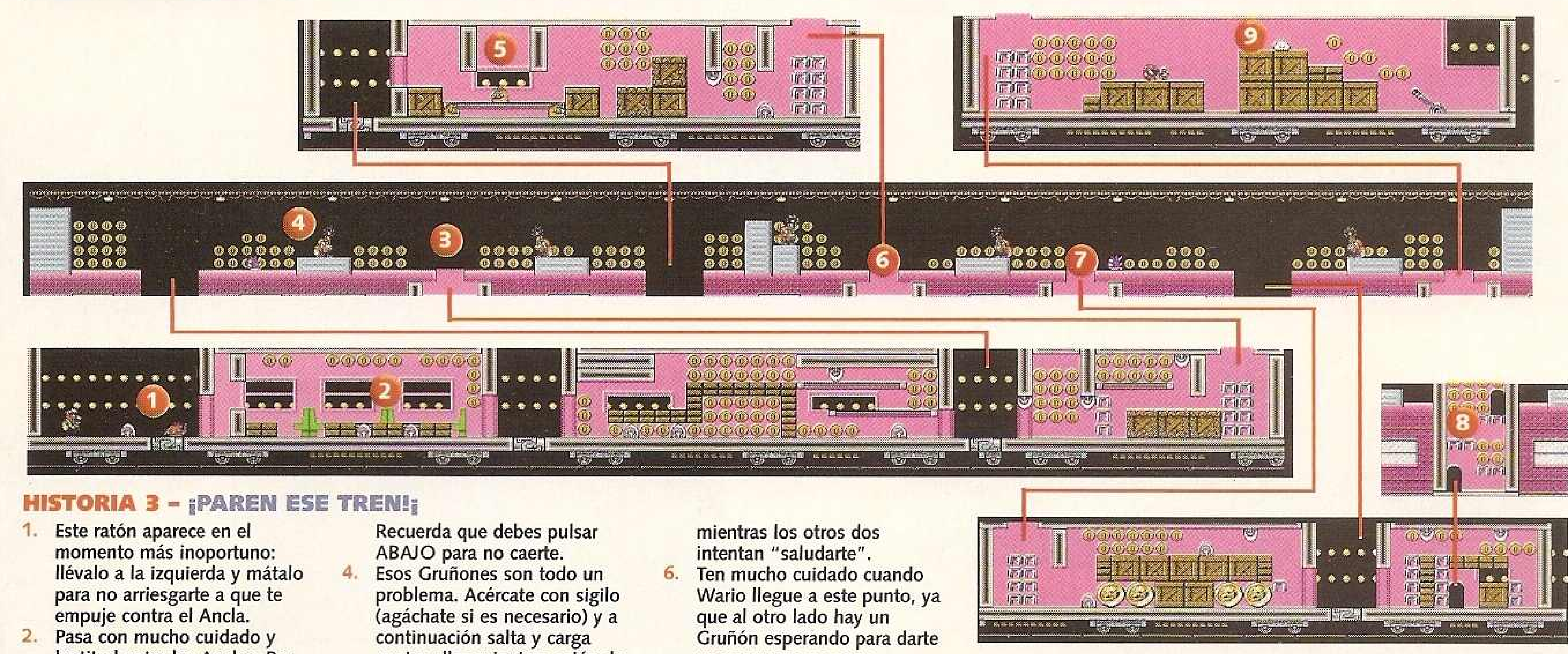






1. Cuando entres en la sala, colócate en el lado izquierdo para gozar de más tiempo para anticipar los movimientos del Maestro de la Cueva.
2. Parpadeará y cargará contra Wario. Utiliza el salto con carga (o mantén pulsado ARRIBA al saltar) para volar por encima.
3. Si no hay suerte, empujará a Wario hasta el borde de la pantalla y lo sacará de la plataforma. Puedes saltar por libre, pero el tipo suele salir victorioso en este tipo de duelos.
4. Al llegar al borde de la plataforma, resbala hasta parar (no te pierdas las nubes de polvo bajo sus pies).
5. Ese resbalón es su talón de Aquiles: carga contra él para sacarlo de la plataforma y anotarte el primer golpe.
6. Volverá a aparecer (normalmente detrás de Wario), y repetirá su ataque. Esta vez su resbalón es más corto, y además salta antes de girarse para la siguiente pasada.
7. Salta por encima y carga contra él todo lo rápido que puedas. ¡Pero ten cuidado! Carga mientras salta y saldrás volando por el borde.
8. Vuelve a la carga una última vez, más cabreado y rápido que nunca. Esta vez el patinazo es aún más corto, por lo que deberás actuar con mucha más diligencia que antes.
9. Tras el tercer impacto, se retirará para siempre y habrás acabado la Historia y el Capítulo.

CAPÍTULO 2B ALTERNATIVO – ¡¡BAJA AL SÓTANO!!



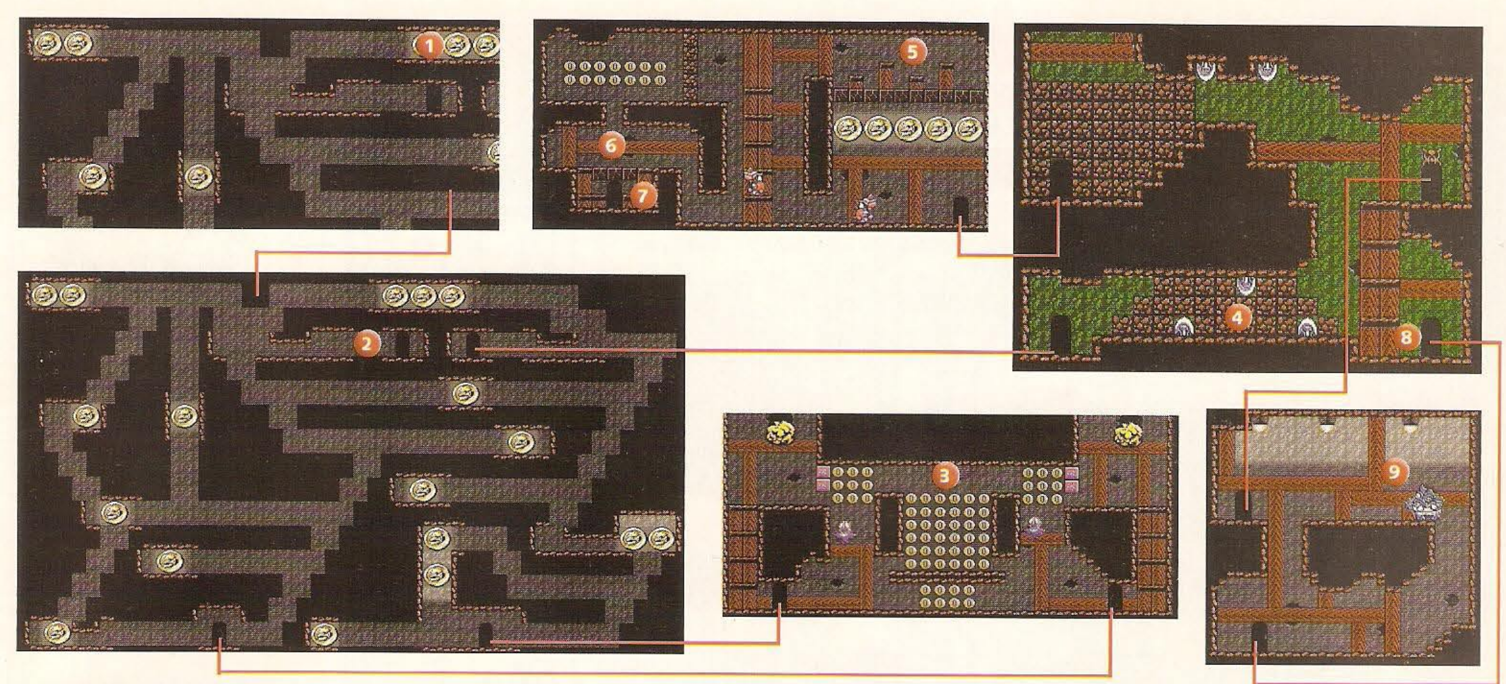
HISTORIA 3 – ¡PAREN ESE TREN!¡

1. Este ratón aparece en el momento más inoportuno: llévalo a la izquierda y mátalo para no arriesgarte a que te empuje contra el Ancla.
2. Pasa con mucho cuidado y lentitud entre las Anclas. Por culpa de unos segundos puedes perder muchas monedas.
3. Cuando llegas al techo, la cosa empieza a complicarse. Recuerda que debes pulsar ABAJO para no caerte.
4. Esos Gruñones son todo un problema. Acércate con sigilo (agáchate si es necesario) y a continuación salta y carga contra ellos mientras están de espaldas.
5. Sólo hay una forma de superar a esos Monstruos Aterradores: ataca al del medio y a continuación salta mientras los otros dos intentan "saludarte".
6. Ten mucho cuidado cuando Wario llegue a este punto, ya que al otro lado hay un Gruñón esperando para darte una sorpresa no muy agradable.
7. Caer por aquí no sirve de nada, ya que lo único que pasa es que apareces en el coche inferior. Lo que debes hacer es colarte por el agujero siguiente de la derecha.
8. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
9. Agarra a ese Hombre Lanza y lánzaselo a la Gota para despejar el camino.
10. Carga contra la Palanca de Freno y habrás completado la Historia.



HISTORIA 4 – BUSCA LA SALIDA

1. Para bajar en este ascensor, deja que el cocinero te transforme en Wario Gordo. Tu enorme masa forzará al elevador para que baje a la planta subterránea.
2. Esta es la puerta de salida, justo delante de tus narices. Crúzala para completar la Historia.
3. Cuando llegues aquí más adelante, deberás utilizar una combinación de Wario y Wario Gordo para cruzar. Ten en cuenta que puedes esquivar la comida del Cocinero si te agachas.
4. Rueda por la pequeña rampa y recoge las monedas extra.
5. Este interruptor encenderá las luces de los dos tramos anteriores, por lo que será más fácil guiarse. Sin embargo, tendrás que llegar hasta él como Wario Plano.
6. Transfórmate en Wario Gordo para hacer bajar a este ascensor, pero asegúrate de machacar los bloques y conseguir las monedas que hay al fondo a la derecha antes de hacerlo.
7. Utiliza de nuevo la versión obesa de Wario para que el ascensor descienda a las siniestras profundidades. ¡Mueve el trasero, gordinflón!
8. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
9. Atraviesa por aquí para dar con monedas escondidas y una puerta secreta.
10. Este interruptor encenderá las luces del tramo anterior. No es vital, pero te hace la vida más fácil.
11. Antes de cruzar la puerta de vuelta al primer sector, acciona el interruptor que enciende todas las luces.



HISTORIA 5 - DERROTA AL MAESTRO DE LA CUEVA

1. Cruza con cuidado este pasadizo elevado; deberás saltar sobre el Zombi sin Cabeza para deshacerte de él y a continuación abalanzarte sobre el Monstruo Aterrador antes de que aparezca.
2. En este sector, Wario debe arrasar a saco (menos mal que lo hemos hecho por ti y sólo tienes que seguir el mapa para no perderte).
3. Utiliza una roca pequeña para destruir los bloques y a continuación transfórmate en Wario Plano para colarte hacia abajo y recoger todas las monedas.
4. Cuidado cuando paseas por aquí, ya que lo más fácil es que te pille un ancla y pierdas un montón de monedas. Si no vas muy seguro, tómate tu tiempo.
5. Con Wario Gordo debes caer entre los huecos de las plataforma para superar cierto número de agujeros, y a continuación volver como Wario y dejarte caer por los huecos para recoger las monedas.
6. Vuelves a necesitar a Wario Gordo para que atraviese los bloques.
7. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
8. No cruces por aquí, ya que sólo conduce al fondo del foso del Maestro de la Cueva.
9. ¡El Maestro de la Cueva!

CAPÍTULO 3A

ALTERNATIVO - RUINAS EN EL FONDO DEL MAR



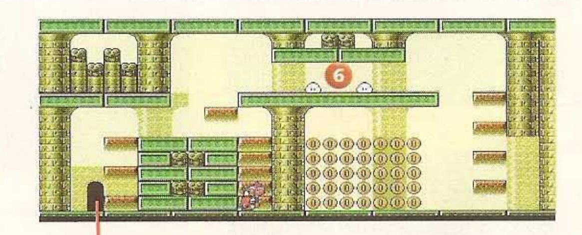
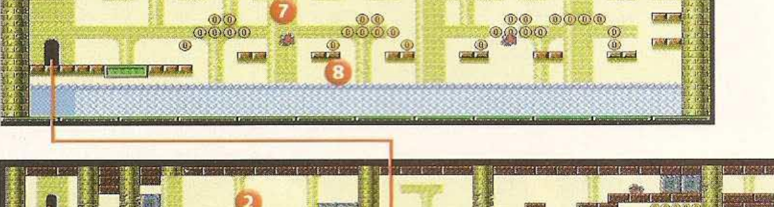
HISTORIA 1 - HUIDA DE LA TAZA DE TÉ

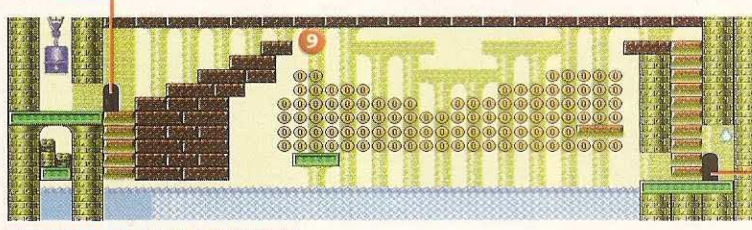
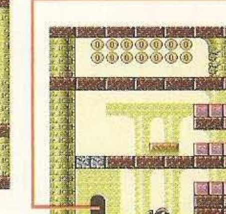
1. En los angostos espacios del barco, el Pez Espada puede ser tu peor pesadilla; recuerda que Wario puede apartarlos de su camino desde atrás si nada con suficiente rapidez.
2. Deja que el Cocinero te transforme en Wario Gordo para poder atravesar por aquí.
3. Machaca los bloques a saco al tiempo que tiras a un Hombre lanza para conseguir las monedas que hay arriba.
4. Empuja esa cosa verde (ni idea de lo que es) y a continuación utilízala a modo de pedestal para hacerte con las monedas.
5. Utiliza al Hombre Lanza para atravesar el pasadizo. Cuando hayas acabado en lo alto, hay un bloque que puedes romper que custodia un atajo que te devuelve al piso inferior.
6. Esta puerta te conduce directamente a la Sala del Tesoro.
7. Estas Burbujas devolverán a Wario a las alturas. Agárrate a la plataforma de arriba y espera que pase antes nadar a toda prisa hacia abajo. Debes tener mucha paciencia.
8. Ésa es la puerta de salida. Crúzala si quieres completar esta Historia.

CAPÍTULO 3A
ALTERNATIVO – RUINAS EN EL FONDO DEL MAR

HISTORIA 2 – ¡VENCE AL HOMBRE LANZA GIGANTE!

1. Rueda por esta rampa para abrirte camino hacia la sala escondida.
2. Utiliza al Hombre Lanza a modo de trampolín para saltar y recoger las monedas.
3. En situaciones así, sólo puedes hacer una cosa: dejarte caer para acceder al tramo siguiente.
4. Desciende con la ayuda del Búho, al tiempo que esquivas los pinchos y recoges monedas. No arriesgues la integridad de Wario por una moneda. Si no lo ves claro, déjala.
5. Las Burbujas subirán a Wario si no vas con cuidado; aprovecha su rapidez natatoria y desplázate por el entorno.
6. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro. ¿Pero vale la pena que un Pez Espada nos acribille el trasero? Envía tus respuestas en una postal.
7. Cuidado con Kong, ya que Wario Botante puede verse despedido de nuevo a lo alto del sector.
8. ¡El Hombre Lanza Gigante! Despeja el lugar de bloques, como siempre, y machaca su cabeza hasta que muerda el polvo. ¡Historia acabada!
9. Atraviesa por aquí para recoger unas cuantas monedas que te irán de perlas.
10. Ejecuta un salto con carga para cruzar esto y recoge un montón de monedas de colores.

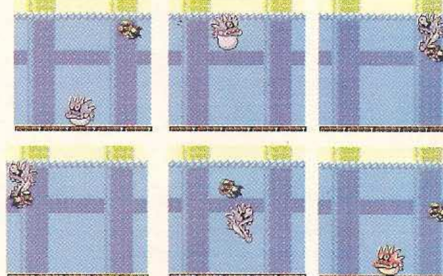




HISTORIA 3 – EN LAS RUINAS

1. Arrasa por aquí para recoger las monedas que hay abajo.
2. No debes rodar desde la derecha; si utilizas con cuidado a un Hombre Lanza podrás saltar hasta aquí arriba.
3. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro
4. Si te caes desde arriba, puede que te quedes atascado en este punto. Graba antes de enfrentarte al tramo superior.
5. Ésta es la puerta de salida por la que darás fin a esta Historia.
6. Transfórmate en Wario Gordo gracias al Cocinero y a continuación ábrete paso a través de las Gotas para conseguir monedas de más.
7. Los Peces Voladores son un incordio, y lanzarás a Wario al agua para que vuelva a empezar. Carga en salto contra ellos.
8. En este tramo abundan las plataforma móviles. Los Peces Voladores incrementan la dificultad. No pares de moverte.
9. Aplástate para convertirte en Wario Plano y sal de aquí para dirigirte a la puerta que hay en el extremo inferior derecho (repite este proceso para recoger todas las monedas).
10. En pantalla no se ve bien, pero debes saltar a este nicho valiéndote de un Hombre Lanza para recoger las monedas.

EL PEZ GRASIENTO

GOLPES NECESARIOS: 4





1. Al principio, nada hasta el extremo superior derecho y flota bajo el agua; de esta manera tendrás ventaja cuando empiece sus ataques.
2. Si el pez pilla a Wario, se lo comerá y luego lo escupirá a lo alto del sector. Retrocede para volver a la carga.
3. Cuando nade hacia ti, nada tú hacia abajo (con el botón B), y en cuanto se coloque sobre tu cabeza pulsa el botón A para subir y aplastar su barrigón.
4. Nada hacia el extremo opuesto y repite el proceso para anotarte el segundo golpe. Recuerda que él siempre golpea justo después de girarse.
5. Se girará (y atacará) con mayor frecuencia a partir de ahora, pero la táctica y el ritmo a seguir siguen siendo los mismos. Golpéale en el estómago para enviarlo al fondo del mar.
6. Esta vez se volverá rojo, sus ataques serán más largos y más impredecibles. Nada rápido hacia el fondo y golpea en cuanto puedas.
7. Tras el cuarto y último golpe, se hundirá en el fondo y podrás dirigirte hacia el Capítulo 4.



STORIA 4 – ¡HUIDA DE LAS RUINAS!

Este interruptor controla los bloques de la puerta del primer tramo: acciónalo para permitir que Wario acceda al resto de la Historia.

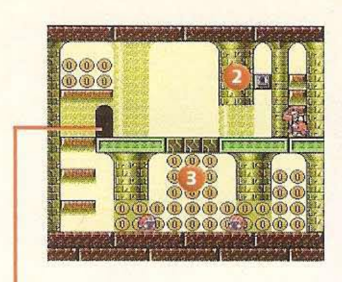
Este interruptor controla los bloques de la puerta que permite el acceso de Wario a la Sala del Tesoro. También eleva los bloques del primer tramo, por lo que puedes recoger las monedas que hay al fondo.

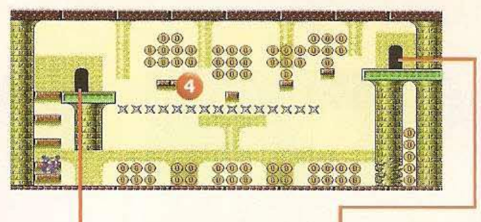
3. Este interruptor controla la puerta que hay en el centro del sector adyacente: acciónalo para acceder a la puerta que hay en la parte alta de la derecha.
4. Atraviesa por aquí para acceder a otro interruptor.
5. Atraviesa esta pared para obtener muchas monedas.
6. ¡Más monedas! Atraviesa por aquí, déjate caer y a continuación avanza por la derecha cuando llegues abajo.
7. Este interruptor sirve para elevar o bajar la barrera que hay al lado de la entrada al tramo del Jefe.
8. ¡El Pez Grasiento!
9. Ten mucho cuidado con los enemigos Kong; un movimiento equivocado y te devolverán botando al inicio del sector.
10. Por aquí debes salir para completar la Historia.

LOS HOMBRES BURBUJA
GOLPES NECESARIOS: 3

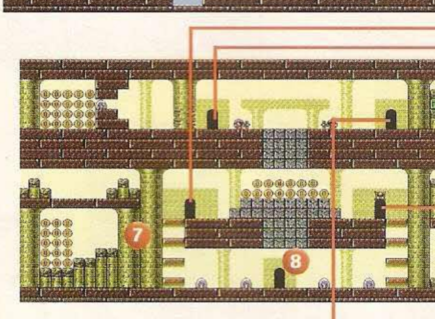


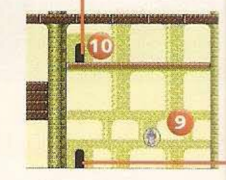
1. Al empezar, no desplaces a Wario de su posición inicial. Nunca se sabe por dónde irá el hombre Burbuja, así que prepárate para moverte en la dirección contraria.
2. Si el Hombre Burbuja toca a Wario lo llevará a lo alto de este sector. Retrocede y vuelve a empezar.
3. Si golpeas un lateral del Hombre Burbuja rebotarás y harás que cambie de dirección.
4. Ejecuta una carga con salto cuando esté lo suficientemente bajo y aterriza sobre su cabeza para anotarte un golpe. Ahora huye de él como alma que lleva el diablo.
5. Ahora se dividirá en dos. Que no cunda el pánico, ya que el segundo Hombre Burbuja no puede dañarte. No pierdas de vista al original y sigue con la misma táctica para darle el segundo golpe.
6. Ahora se divide en tres. No lo pierdas de vista (es difícil, ya que empieza a titilar), tómate tu tiempo y a continuación ejecuta el golpe de gracia.
7. Tras el tercer y último toque, saldrá volando de la pantalla y volverá a su tamaño normal. Acabas de completar la Historia, el Capítulo y el Juego.







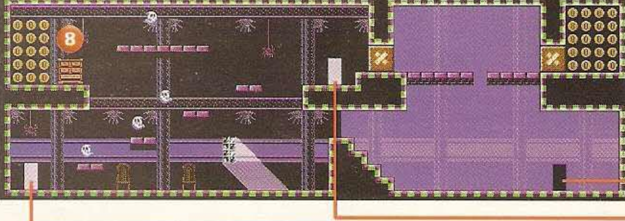


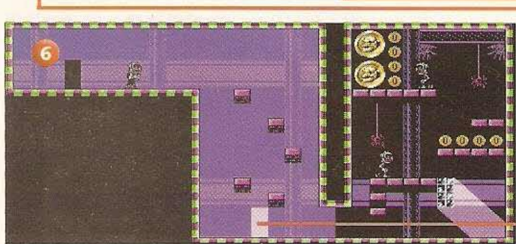


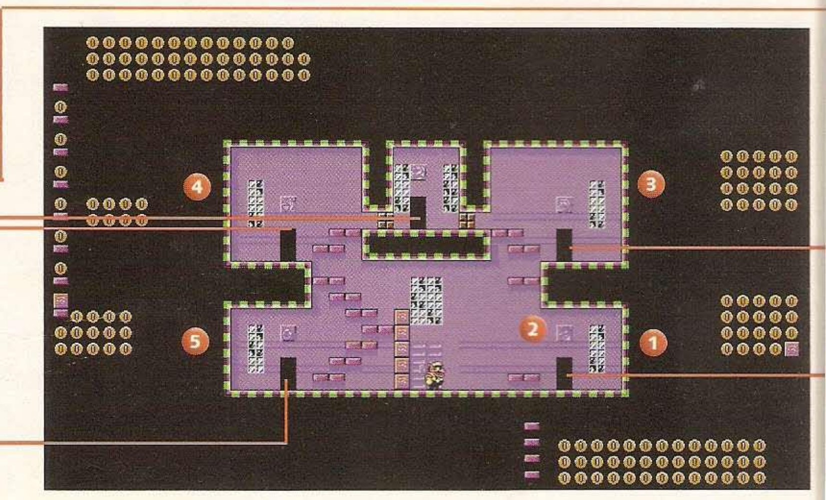
HISTORIA 5 – ¡SYRUP CAPTURADA!

1. Cuando hayas activado el interruptor, utiliza el Pelícano a modo de trampolín para saltar aquí arriba y conseguir un montón de monedas.
2. Este interruptor mueve los bloques de la puerta del sector anterior: vital si quieres superar la Historia.
3. Deja que el Cocinero te convierta en Wario Gordo, arrasa los bloques y baja al paraíso de las monedas.
4. El regreso de las plataformas móviles: ve con mucho cuidado y no pares de moverte.
5. Cuesta llegar hasta aquí. Deja que el Brujo te convierta en Wario Pequeño y a continuación salta sobre la plataforma verde del fondo. Mantén pulsado con cuidado ARRIBA y salta arriba y a la derecha. A continuación pulsa IZQUIERDA para aterrizar sobre la plataforma de arriba.
6. Utiliza la misma técnica que empleaste para subir al otro lado. Esta vez es algo más difícil, ya que debes salir corriendo de la plataforma y saltar en el momento indicado.
7. Atraviesa por aquí para dar con un montón de monedas.
8. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
9. ¡Los Hombres Burbuja!
10. Si Wario falla, aparecerá aquí. Retrocede y vuelve al jaleo.

CAPÍTULO 5A
ALTERNATIVO – MANSIÓN EXTRAÑA

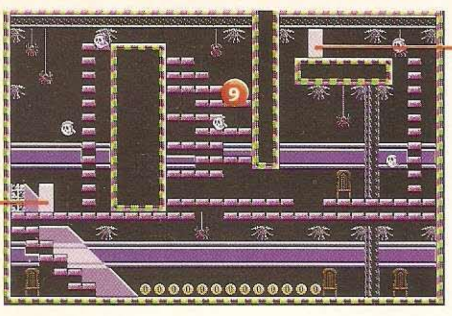


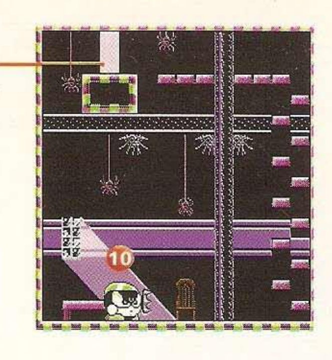


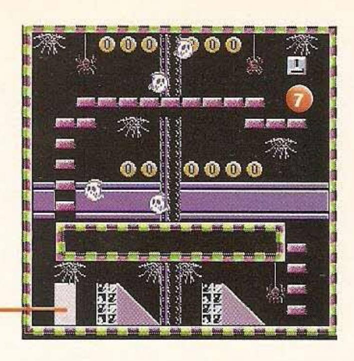


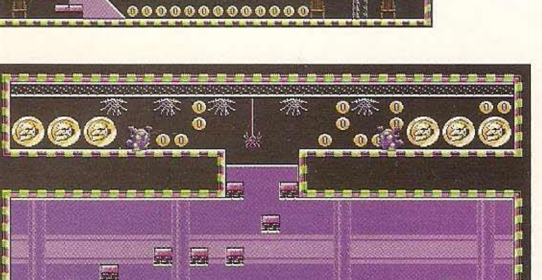
HISTORIA 1 – DERROTA AL HOMBRE LANZA GIGANTE

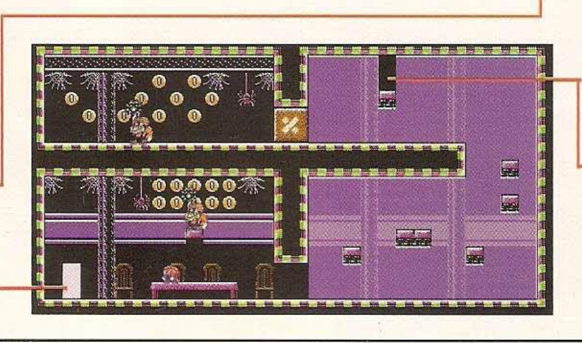
1. Atraviesa por aquí y arrástrate por el pasadizo hasta llegar a las monedas. Para conseguir las monedas de abajo, tira a un Hombre Lanza (desde la puerta superior de la derecha) por el túnel.
2. Estas señales sobre las puertas indican el enemigo que aparecerá en este tramo. Si cruzas esa puerta recibirás a cambio un montón de Gallinas.
3. Tramo complicado: haz un agujero en la pared, salta sobre un enemigo y ejecuta un salto agachado con rebote para colarte por el hueco.
4. Atraviesa ese muro para recoger más monedas.
5. Otro tramo difícil. Haz el agujero y cuélate para recoger las monedas. Para llegar a lo alto, utiliza a un Hombre Lanza para destrozar el bloque enemigo.
6. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
7. ¡El interruptor de la luz! Te permitirá desplazarte con mayor facilidad (o bien puedes utilizar el mapa).
8. Este armario de cajones contiene una sorpresa desagradable, así que ni lo toques.
9. Este Fantasma es duro de pelar; escóndete en los extremos izquierdo y derecho y luego ve a por él en el momento que se aparte de Wario.
10. ¡El Hombre Lanza Gigante! Machácale la cabeza hasta que muera. Ya has completado la Historia.

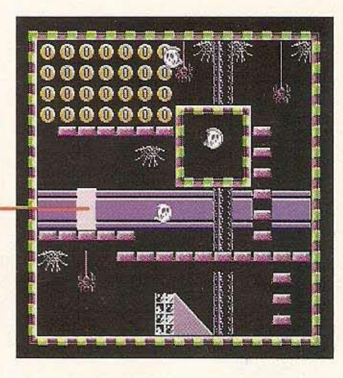


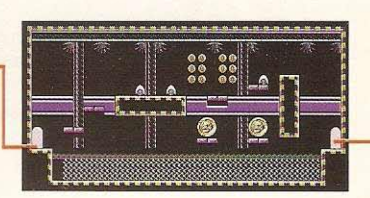


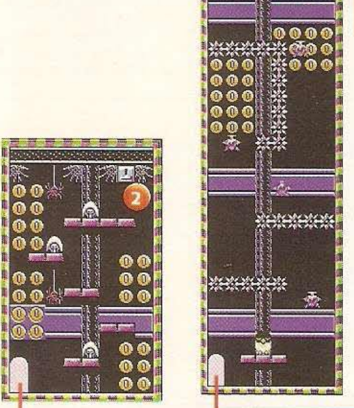


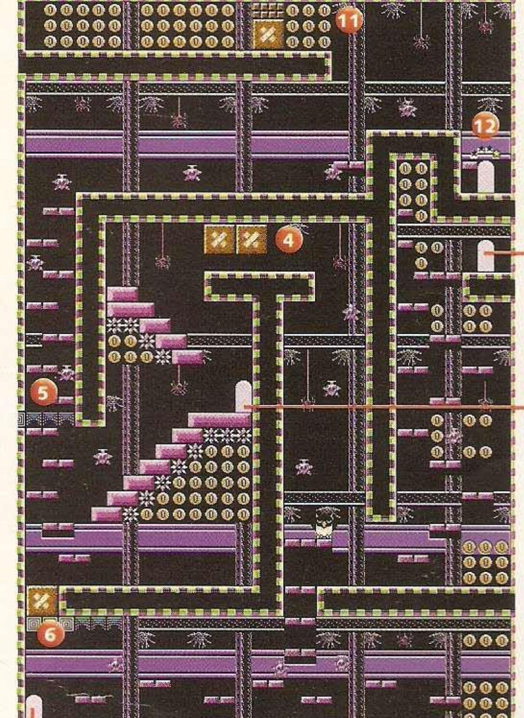


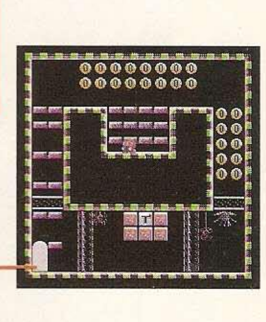


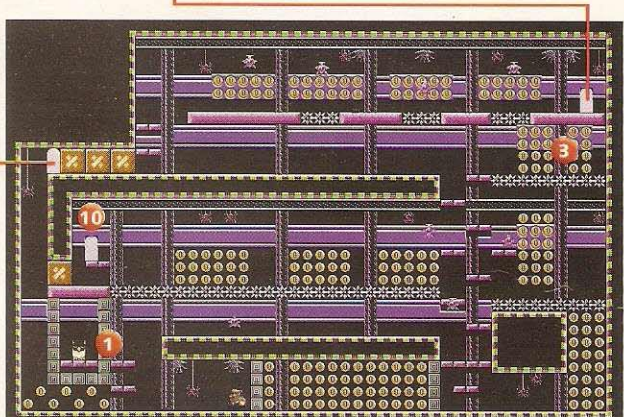


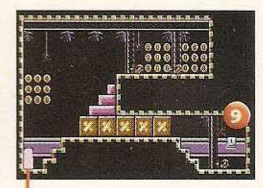






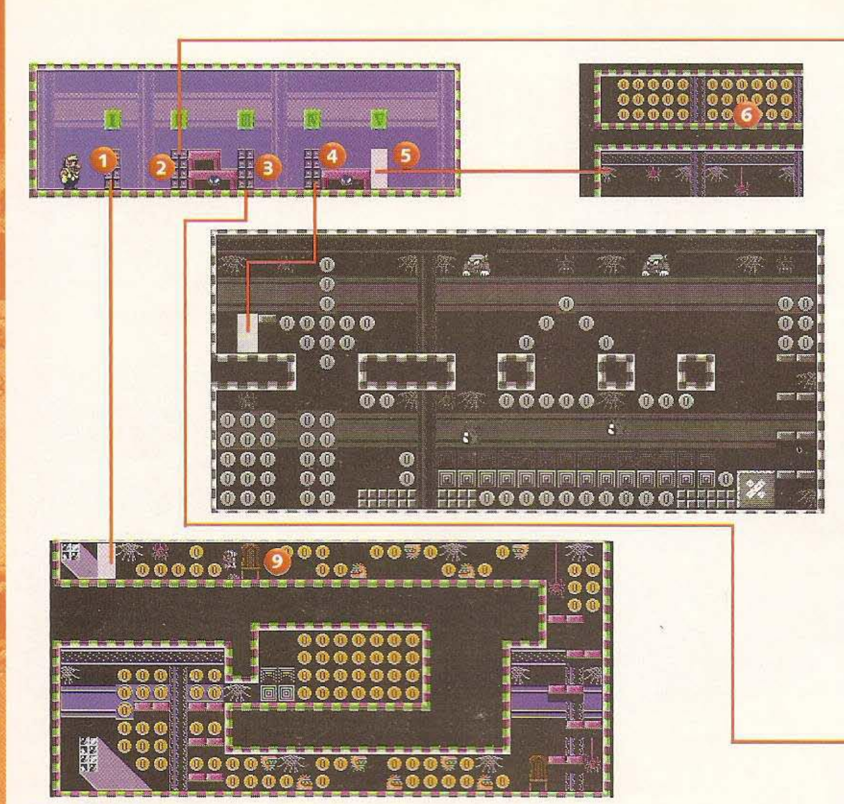




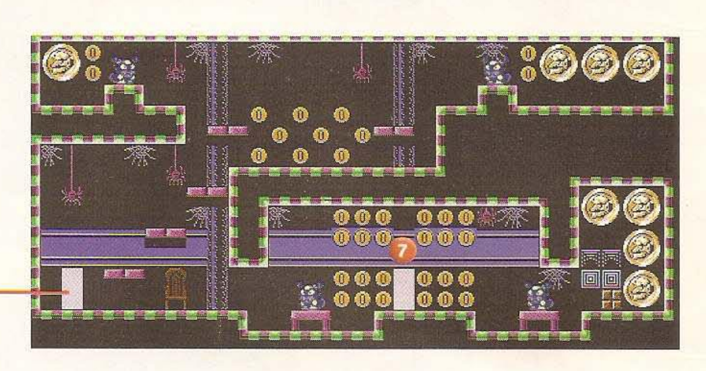


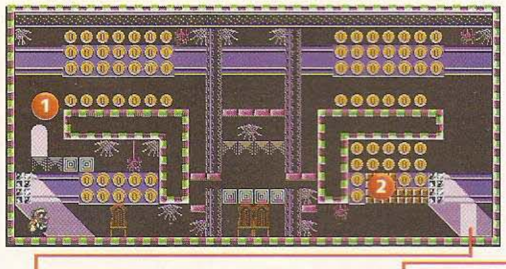
HISTORIA 2 – UTILIZAR AL BÚHO

1. Sólo podrás deshacerte de esta "puerta" si accionas con habilidad el Interruptor de la Puerta No. 1, que se encuentra un par de pisos más arriba.
2. Éste es el Interruptor de la Puerta No. 1: acciónalo para apartar las puertas de los tramos anteriores y permitir que Wario se desplace con el Búho y recoja monedas a mogollón.
3. Puedes recoger estas monedas a pie, pero perderás casi tantas como recojas. Debes utilizar al Búho en todos los casos.
4. Monta en el Búho hasta este punto, atraviesa los bloques (te facilitará las cosas más adelante, y permitirá que Wario vaya en Búho hasta la salida).
5. Esta puerta se abre cuando la de abajo se cierra. La controla el Interruptor de Puerta No. 2 o No. 3.
6. Esta puerta está cerrada cuando la de arriba está abierta. La controla el Interruptor de Puerta No. 2 o No. 3.
7. Tírate en plancha aquí para hacer que Puñetazo bote hasta el nivel de Wario; lánzalo contra los bloques que protegen al interruptor.
8. Interruptor de Puerta No. 2. Abre las puertas del tramo anterior. Ahora puedes accionarlo para abrir la puerta inferior y acceder a los sectores de abajo.
9. Interruptor de Puerta No. 3. Acciona las puertas del tramo anterior. Si lo accionas podrás acceder al paseo en Búho hasta la salida.
10. Esta puerta te conduce a la Sala del Tesoro. Para entrar necesitas al Búho.
11. Utiliza al Búho para conseguir esas monedas. Si quieres hacerte con las que hay después de los bloques que se machacan, prepárate para realizar un par de viajes como mínimo.
12. Puerta de salida. Si la cruzas, ya has completado la Historia.



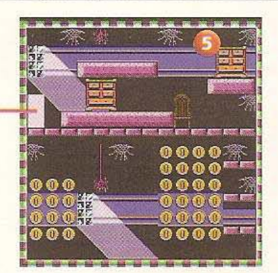
CAPÍTULO 5ª
ALTERNATIVO - MANSIÓN EXTRAÑA

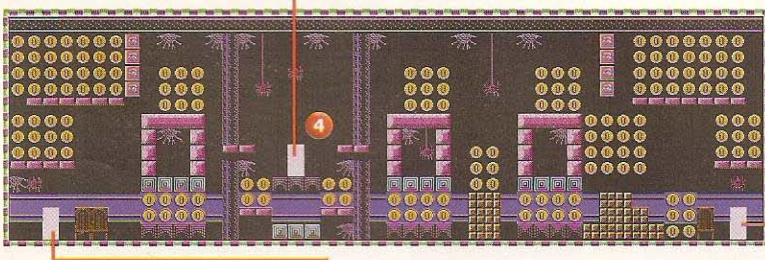




HISTORIA 3 - EL CAMINO HACIA LA PUERTA ABIERTA

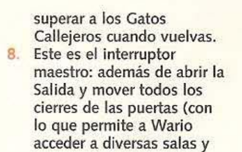
1. Si entras por esta puerta, abrirás la puerta "III".
2. Si entras por esta puerta, abrirás la puerta "IV".
3. Si entras por esta puerta, abrirás las puertas "II" y IV".
4. Si entras por esta puerta, abrirás las puertas "I" y "V".
5. Si entras por esta puerta, abrirás la puerta "IV" (la única puerta abierta al principio de la partida).
6. Puerta de Salida. Busca el interruptor que eleva los bloques y a continuación métete dentro para completar la Historia.
7. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
8. Este interruptor mueve todos los bloques de puerta, y te permite acceder a monedas y, lo que es más importante, a la Salida.
9. Vale la pena dejar que este Zombi sin Cabeza te transforme en un Zombi, ya que entonces, cruzar esos dos pasillos repletos de Monstruos Aterradores es pan comido.







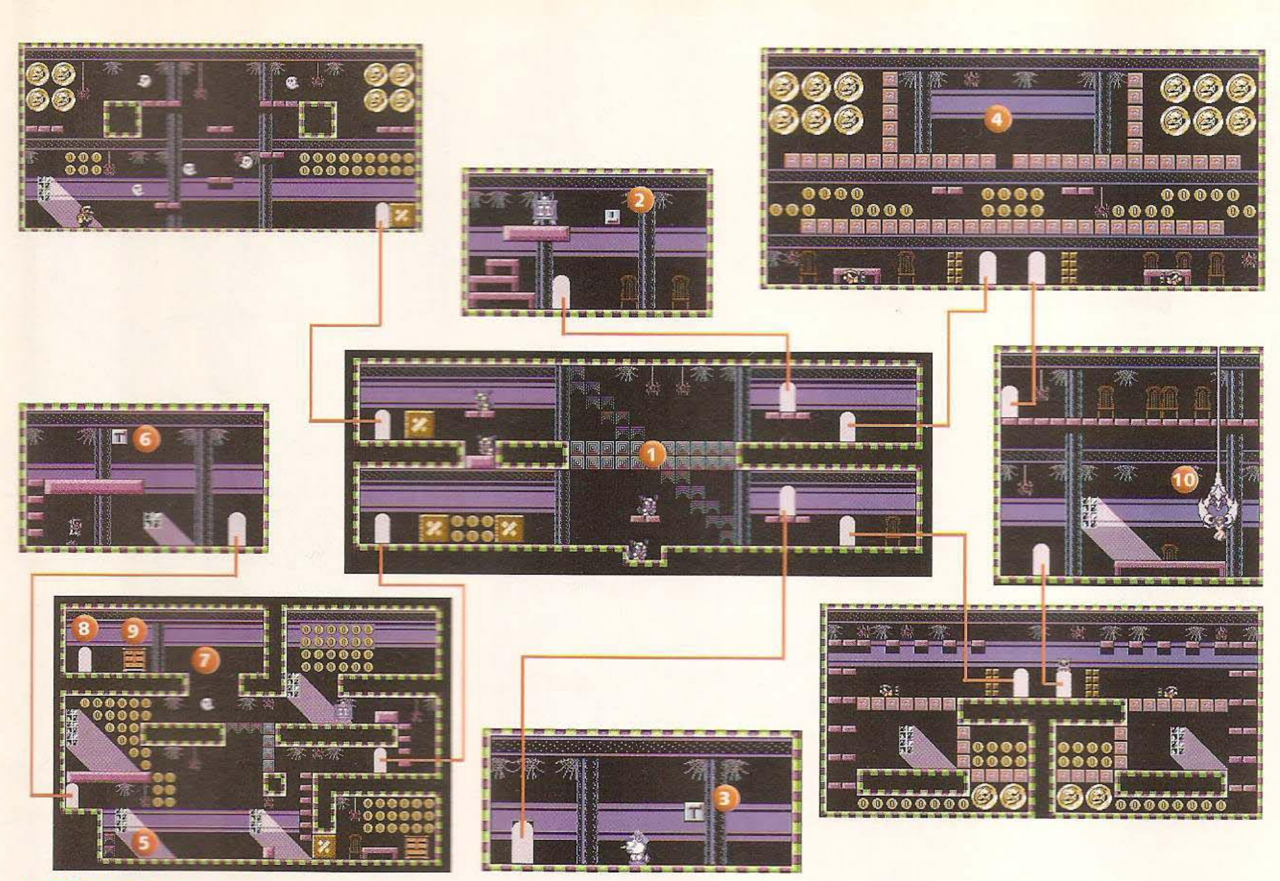




HISTORIA 4 - VOLVER ES DIFÍCIL

1. Aunque no lo parezca, eso es la Salida. Debes buscar el interruptor que la abre y a continuación entrar para completar la Historia.
2. No rompas esos bloques, ya que van bien para superar a un fantasma cuando vuelvas.
3. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro, pero sólo podrás entrar cuando hayas accionado el interruptor.
4. Wario no puede entrar en esa sala hasta que el bloqueo de la puerta que hay debajo se suba. Sólo lo conseguirás cuando actives el interruptor.
5. Este Armario de Cajones contiene un Fantasma. Deja que choque con Wario para convertirlo en un Zombi y a continuación atraviesa el suelo para llegar a las monedas extra.
6. Cuando Wario haga el camino de vuelta, toda esta zona estará oscura; echa mano del mapa.
7. Rompe esos bloques, ya que así te será más fácil superar a los Gatos Callejeros cuando vuelvas.
8. Este es el interruptor maestro: además de abrir la Salida y mover todos los cierres de las puertas (con lo que permite a Wario acceder a diversas salas y plataformas), también activa a un montón de malos. Ten mucho cuidado.
9. No eches todo a perder por culpa del Fuzzbot. Carga en su contra cuando vaya hacia la derecha para recoger monedas extras. ¡Y ya está!



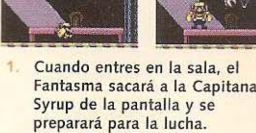


HISTORIA 5 - ATRAPA AL FANTASMA

1. Esta puerta central la controlan dos interruptores que se encuentran en las partes superior e inferior del sector respectivamente. Deberás accionarlos para acceder a todas las zonas.
2. Éste es el primer interruptor de la puerta. Tira la cocina por la cornisa para llegar hasta él.
3. El segundo interruptor. Carga con salto sobre el Muñeco de Nieve en cuanto entres en la estancia.
4. Para llegar hasta aquí, debes tirar a unos cuantos enemigos. Para empezar, deshazte de los bloques del borde que hay sobre las mesas, y a continuación dirígete al centro.
5. Empuja la cocina hasta aquí abajo para subir a esa cornisa.
6. Este interruptor controla todas las puertas del sector anterior.
7. Para subir hasta aquí, debes accionar el interruptor y a continuación trasladar la cocina para saltar (procura esquivar al Fantasma cueste lo que cueste).
8. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
9. No rompas esto a menos que quieras enfrentarte a otro Fantasma.
10. Presentamos al Fantasma de la Mansión.

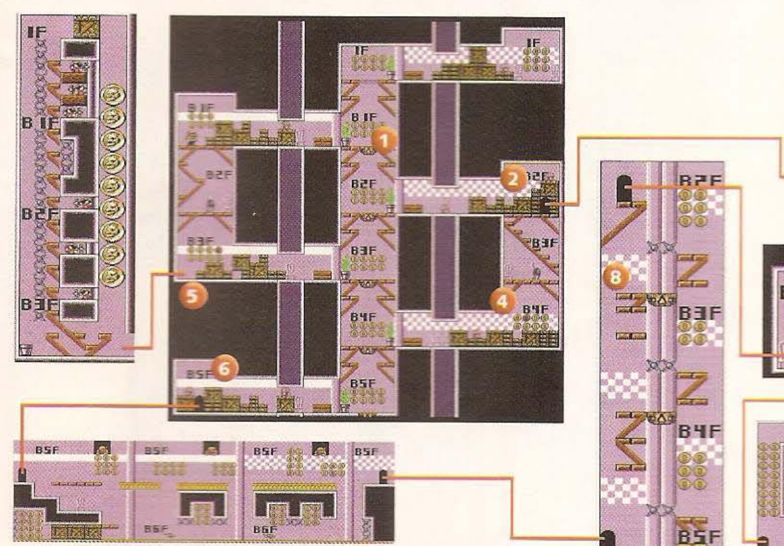
EL FANTASMA D[E] LA MANSIÓN

GOLPES NECESARIOS

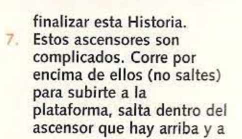


1. Cuando entres en la sala, el Fantasma sacará a la Capitana Syrup de la pantalla y se preparará para la lucha. Recuerda: aléjate de la mesa TODO el rato.
2. Al principio, se lanzará a intervalos regulares en dirección al lugar en el que se encuentre Wario en el momento de iniciar la caída. No pares de moverte para evitar sus ataques.
3. Si el Fantasma atrapa a Wario, lo arrastrará hasta la parte alta de la pantalla, por lo que deberás retroceder para volver a la pelea.
4. No pares de moverte y, a la más mínima oportunidad, carga contra uno de sus costados para anotarte un golpe (no sirve de nada saltar sobre su cabeza).
5. Volverá con ganas de venganza, y se lanzará en picado hacia Wario para descansar al borde de la pantalla. Aprovecha la ocasión y anótate el segundo golpe.
6. Ahora es un poco más rápido y frecuente que antes: espera cerca del borde, arrástrate hacia el centro cuando se lance y a continuación gírate y anótate el tercer golpe.
7. Se ha vuelto de color rojo y está loco de ira. Sus arremetidas son más rápidas y mucho más frecuentes, apenas si tienes tiempo de parpadear. No pares de moverte y golpea SÓLO cuando estés en la posición adecuada.
8. Tras el cuarto y definitivo golpe, se rendirá y habrás completado la Historia, el Capítulo y la partida. ¡Bien hecho, soldado!

CAPÍTULO 5B ALTERNATIVO - FÁBRICA MISTERIOSA







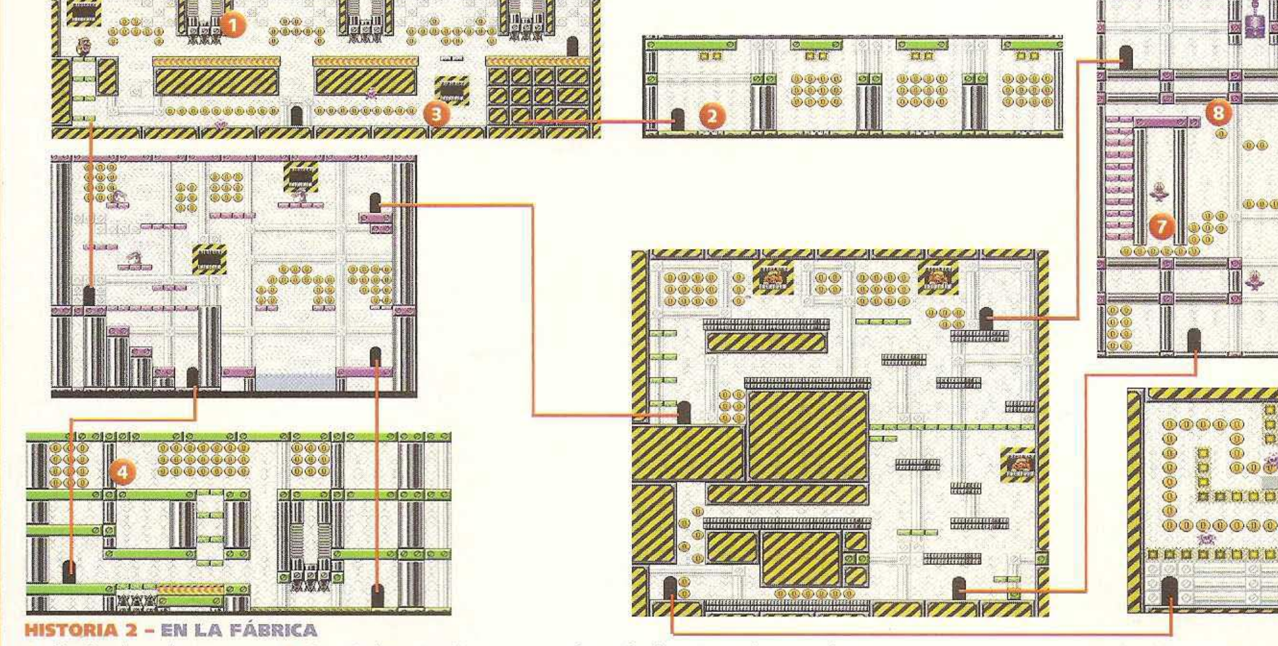


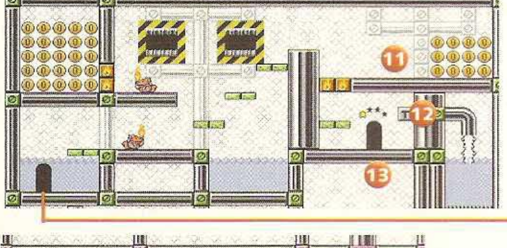


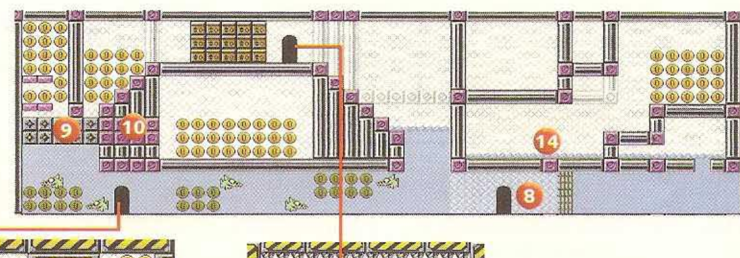
HISTORIA 1 - DERROTA AL HOMBRE LANZA GIGANTE

1. Los ascensores sirven para desplazarse entre los pisos. Baja al siguiente nivel, sal del ascensor y déjate caer por el agujero que hay debajo.
2. Detrás de las cajas hay una puerta secreta: atraviésala.
3. Carga por aquí para encontrar un par de monedas escondidas.
4. Esas extrañas monedas coloreadas ocultan un secreto siniestro; tócalas y Wario aparecerá en el nivel superior.
5. Atraviesa esta pared y descubrirás un pasadizo secreto.
6. Otra puerta escondida; debes cruzar si quieres finalizar esta Historia.
7. Estos ascensores son complicados. Corre por encima de ellos (no saltes) para subirte a la plataforma, salta dentro del ascensor que hay arriba y a continuación sal de un salto en la plataforma siguiente.
8. ¡Una plataforma que desaparece! Debes ser muy rápido si no quieres caer al fondo.
9. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
10. El Hombre Lanza Gigante. Como siempre, tírate en plancha sobre su cabeza varias veces hasta que se rinda. ¡Historia acabada!

ALTERNATIVO – FÁBRICA MISTERIOSA

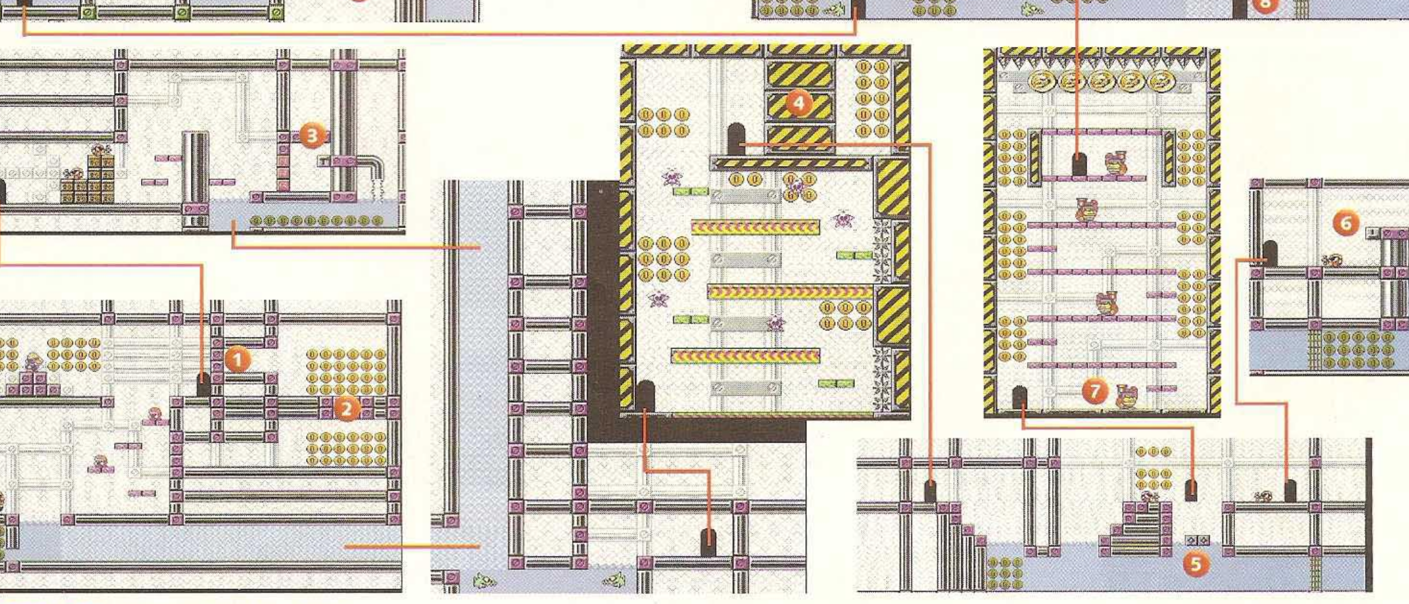






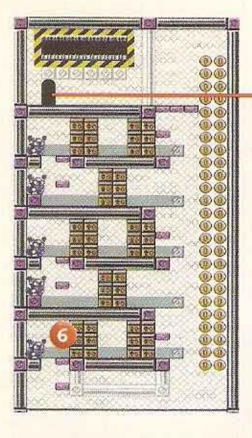
HISTORIA 2 – EN LA FÁBRICA

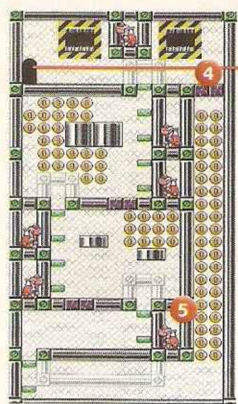
1. Atraviesa la pared para acceder a un buen puñado de monedas.
2. Utiliza los ascensores para que Wario pueda saltar sobre las columnas, pero procura no subir demasiado, ya que los focos son letales si los tocas.
3. Esos pinchos automáticos son problemáticos, sobre todo si sumamos las cintas transportadoras. Utiliza tu carga para superarlos.
4. Atraviesa por aquí para conseguir más monedas de bonificación.
5. Aplástate y deja que Wario Plano salga de aquí. Cuando empiece a desviarse a la izquierda, mantén pulsado IZQUIERDA para colarlo por el interior del agujero que hay debajo.
6. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro. No está muy bien vigilada que digamos.
7. Para superar al Murciélago sin que te devuelva a la normalidad, salta para apartarlo de tu camino cuando caiga a por ti.
8. Tramo complicado: sal de la cornisa y deja que Wario Plano se desplace sin ayuda. Irá a derecha y luego a izquierda, derecha e izquierda. Cuando vuelva a girar a derecha, mantén pulsado DERECHA para guiarlo hasta lo alto de la columna.
9. La Puerta de Salida. Crúzala y habrás completado la Historia.
10. Utiliza al Búho para recoger todas las monedas extra, pero no te arriesgues volando hasta la salida. Limítate al extremo superior derecho del sector, y a continuación pulsa B para caer al suelo sano y salvo.



HISTORIA 3 – AVANZA POR EL AGUA

1. Atraviesa por aquí para acceder a un montón de monedas.
2. Atraviesa por aquí para conseguir más monedas y a continuación, vuelve a salir por el muro de la izquierda.
3. Este interruptor apaga el agua y reduce la corriente en los sectores adyacentes.
4. Atraviesa por aquí para conseguir un montón de monedas, pero ten cuidado, ya que te pueden golpear dentro del túnel.
5. Debes elevar esos bloques para que Wario pueda cruzar la puerta que hay arriba. Debes buscar un interruptor.
6. Acciona este interruptor para abrir la llave de paso y elevar el nivel de agua en el tramo anterior.
7. Los Kongs que hay por aquí son muy molestos; con un toque envían a Wario a lo más alto de este tramo, y en más de una ocasión perderá las monedas al chocar contra los pinchos. Ve a lo más alto a pie y luego rebota sobre un Kong para llegar a la puerta de arriba.
8. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro. Busca el interruptor de la luz primero.
9. Cuando la llave de paso que hay al lado de la salida ya esté accionada, esos bloques bajarán para que Wario pueda acceder a las monedas.
10. Atraviesa por aquí para conseguir más monedas.
11. Recoge a un Zorro de Fuego y tíralo por aquí. Préndete y atraviesa los bloques que conducen a la salida.
12. Este interruptor cierra la llave y baja el nivel de agua y el ímpetu de las corrientes del tramo anterior.
13. Entra por la Puerta de Salida para acabar la Historia.
14. Pulsa el botón A debajo para atravesar ese bloque lila y accede al último ramillete de monedas.







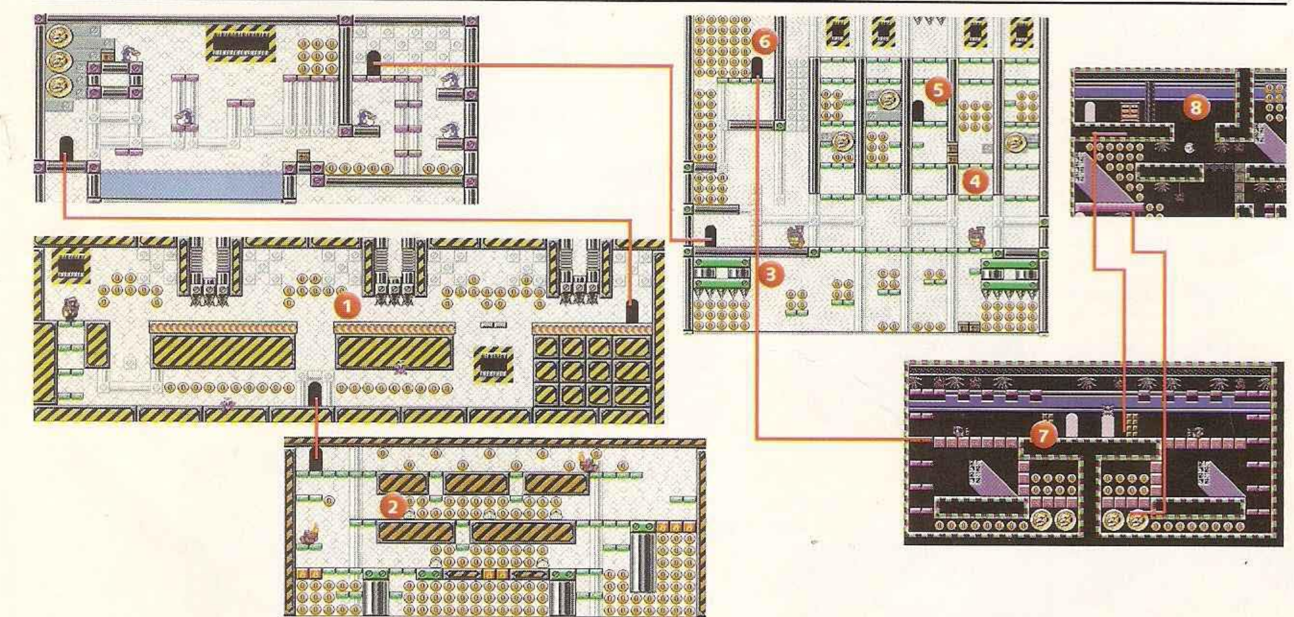
LA PRINCESA SYRUP

GOLPES NECESARIOS:

1. Al principio, bordea hacia la izquierda de la plataforma, ya que la primera intención de Syrup consiste en dejarse caer al nivel de Wario. De este modo conseguirás asestar un golpe en seguida.
2. Carga en salto contra su nave pa anotarte el primer golpe. Volverá inmediatamente a por ti, así que repite el proceso para golpearle p segunda vez.
3. Ahora se tirará al fondo de la pantalla e irá a por Wario: carga una tercera vez para romper su cúpula protectora.
4. En esta ocasión se retira a lo alto de la pantalla y empieza a lanzar bombas. Cuando llegue al nivel d Wario, salta sobre ella para neutralizarla y agárrala.
5. ¡No tienes mucho tiempo! Encara la Capitana, salta arriba y lanza la bomba contra su nave para conseguir el cuarto golpe. Ten cuidado, ya que explotará otra bomba que acaba de lanzar.
6. Si recibes el impacto de una bom en movimiento, Wario caerá por e borde y deberá retroceder (otra ve por multitud de cintas transportadoras) para seguir con l pelea.
7. Deberás enfrentarte a más bomba pero esta vez quedan más elevadas, y cada vez has de ejecutar saltos más altos. Recoge otra y lánzasela a la Capitana Syrup.
8. La última remesa de bombas es muy complicada. Descienden, va a por Wario y al final explotan en el suelo. Huye cuando caigan, pe salta en cuanto toquen el suelo para evitar los temblores.
9. Agarra la bomba como antes y lánzasela a Su Majestad para completar la Historia, el Capítulo el Juego.

HISTORIA 4 – ¡NO AGOBIES AL BÚHO!

1. Para superar este laberinto enorme debes tener un control total sobre tu Búho. Si tocas los focos que parpadean, Wario caerá dando tumbos hasta el fondo.
2. Atraviesa todos esos bloques y a continuación envía a un Hombre Lanza hasta el fondo.
3. Métete en una Burbuja y sube hasta arriba (pasa de nadar). Ten cuidado en la bajada, ya que deberás esquivar y ladearte con mucha precaución.
4. Deja que el Cocinero te transforme en Wario Gordo y atraviesa por aquí para llegar al fondo.
5. Para superar a los Cocineros sin que peligre tu sobrepeso, bordea hacia adelante hasta que los tengas a la vista. Cuando te den la espalda, avanza a toda prisa hasta el nivel siguiente.
6. Puedes acabar con esos Fuzzbots sin demasiados problemas. Espera debajo hasta que se giren, y a continuación salta y carga en su contra.
7. Utiliza a un Hombre Lanza para atravesar los dos bloques de arriba. A continuación, aprovecha los bloques que quedan para saltar y hacerte con las monedas.
8. Esta puerta conduce a la Sala del Tesoro.
9. Carga a la izquierda por aquí para hacerte con las monedas escondidas.
10. La Puerta de Salida. Crúzala para completar la Historia.



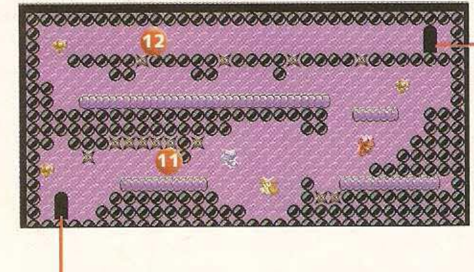
HISTORIA 5 – ¡HUIDA DE LAS RUINAS!

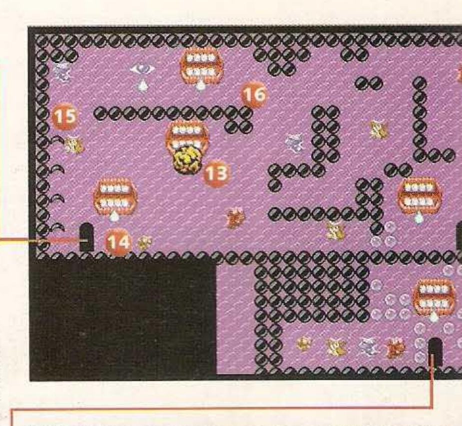
1. Esos pinchos han vuelto para amargarte la vida; ten cuidado en este punto, ya que la cinta transportadora se mueve en una dirección diferente que empuja a Wario hacia los pinchos.
2. Deja que un Zorro de Fuego encienda a Wario, ya que es la única manera de superar a todas esas gotas.
3. Tírate en plancha para colarte por ese agujerillo que hay en el suelo y poder así acceder a un montón increíble de monedas.
4. Deja que Kong te transforme en Wario Botante y a continuación salta aquí arriba para acceder a la Sala del Tesoro (si saltas al conjunto central de plataformas, tocarás los nichos que hay en lo alto).
5. Esta puerta te conducirá a la Sala del Tesoro.
6. También deberás echar mano de Wario Botante para subir aquí. Lo sentimos, pero es así.
7. Esas Anclas son una pesadilla al juntarse con las cintas transportadores; debes cargar para colocarte debajo, pero para a tiempo para esquivar a la siguiente. Lo mejor es que saltes por encima.
8. ¡La Capitana Syrup! Por fin. Puedes estar muy orgulloso de haberlo conseguido.

EL AUTÉNTICO CAPÍTULO FINAL

CONTRA EL CRONO - ROBA EL TESORO DE SYRUP

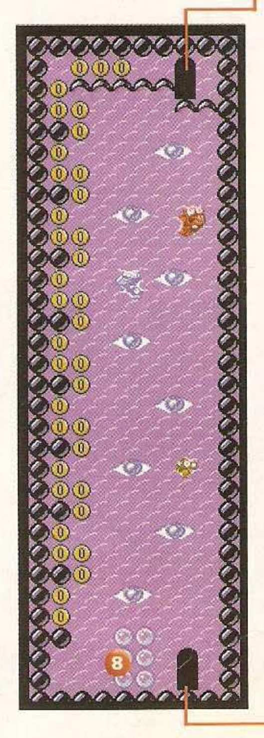
1. En este sector, debes atravesar las paredes para crear una ruta hacia la puerta. Utiliza el mapa para ayudarte en tu aventura. Ten cuidado con el Muñeco de Nieve.
2. Estos saltos son complicados, ya que debes utilizar el Armario de Cajones para cruzar. Lo peor es que también hay Calaveras Punzantes colocadas en los peores lugares. La clave está en la paciencia y la precisión.
3. Hay varias plataformas como esta en este Capítulo. Quédate en la plataforma del medio y avanza a pasos cortos por el borde. Tras cada paso, mantén pulsado ARRIBA y salta hacia arriba. Si golpeas con tu cabeza en la plataforma de encima, da otro paso pequeño y vuélvelo a intentar hasta que Wario consiga subir.
4. Para saltos de este estilo, lo mejor es que utilices el salto con carga, ya que tienes más posibilidades de superar el agujero.
5. En esta ocasión el objetivo consiste en hacerte con el Fuzzbot y llevarlo hasta la esquinas superior derecha para arrasar los bloques enemigos que custodian la puerta.
6. Cuando llegues hasta aquí, lánzalo dentro del túnel y síguelo. Deja que se levante, ya que es más fácil empujarlo por el túnel, y a continuación recógelo y destroza los bloques.
7. Aquí tienes uno de los tramos más complicados de todo el juego. Agarra al Hombre Lanza y lánzalo contra la cuerda floja. Ahora debes cruzar de un salto al otro lado. Mantén pulsado A cuando saltes y procura aterrizar sobre él un poco a la izquierda del centro para empujarlo bien. A continuación repite el proceso (sirve para establecer un ritmo). Por si esto fuera poco, hay otro más arriba.
8. Otra plataforma terrible; bueno, en concreto hay nueve. Encárala igual que antes; necesitas empujes suaves, y cada vez debes procurar que Wario se levante pulsando ARRIBA mientras salta.
9. Colócate entre el pájaro y la plataforma y salta para llamar su atención. Mantén pulsado ARRIBA y salta, utilizando al pájaro a modo de trampolín para llegar a la rampa que hay arriba. Repite el proceso tres veces más para llegar al tramo superior.
10. No sirve de nada llegar hasta aquí. No te molestes.
11. A primera vista, parece imposible superar esa cinta transportadora. Pero en realidad es muy fácil: carga hacia el agujero y a continuación pulsa ABAJO en el último segundo para pasar agachado y con un patinazo. No dejes de correr en el otro lado si no quieres volver atrás por culpa de la cinta.
12. Deberás echar mano de tu salto con carga (y de mucha precisión) para superar todos los pinchos que hay esparcidos por el suelo. Carga contra ellos y luego salta en cuanto los pies de Wario estén encima.
13. Deja que la roca te aplaste para transformarte en Wario Plano (la única manera que tienes de cruzar este sector).
14. Debes esquivar esos chorros. Espera a un lado y en cuanto el gotarrón choque contra el suelo, mantén pulsado A. Ese pequeño salto te dará un poco de velocidad extra para superar el chorro.
15. En esta ocasión, mantén pulsado ARRIBA, ve hacia la DERECHA y a continuación pulsa A para subir hasta arriba. Deberás utilizar esta misma táctica más adelante.
16. Si no tienes ni idea, este tramo es muy complicado. Colócate en el borde de la plataforma de modo que la nariz de Wario esté en el medio de la última "burbuja". Mantén pulsado ARRIBA y salta hacia arriba. A continuación, mantén pulsado DERECHA mientras desciende para colarte por el agujero. No podrás cruzar si saltas hacia un lado.
17. ¡El Hombre Lanza Gigante! Es el último escollo y para vencerlo deberás armarte de paciencia y habilidad. Tienes que saltarle encima para atontarlo, y tirarte en picado encima de él para conseguir diez golpes. Es más fácil explicarlo que hacerlo: si Wario o el Hombre Lanza se caen de sus plataformas, deberás intentarlo de nuevo. Cuando esté muerto, no debes recoger la moneda que quede atrás: basta con liquidarlo para acabar el capítulo..., y TODO el juego.

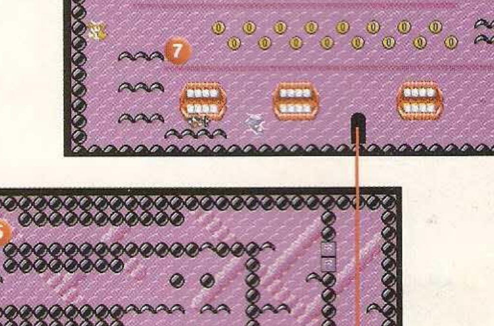


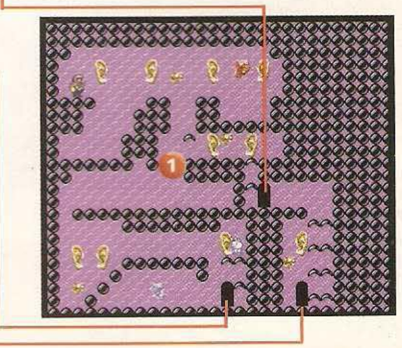


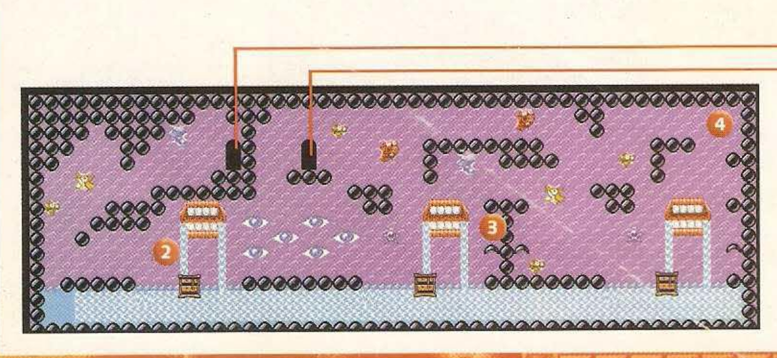






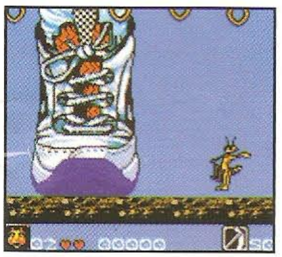




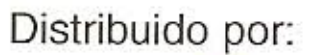


Una pequeña estrella que hará grande tu Game Boy™









Distribuido por:



www.infogrames.com







www.hormigaz-game.com

